

JUEGO COMPLETO PARA PC LAS CRUZADAS ¡GRATIS!
¡CAMBIA LA HISTORIA CON TUS DOTES DE GRAN ESTRATEGA!

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 286 ABRIL
POR SÓLO 3,99 €

REVIEW
Far Cry New Dawn
DESCUBRE LA NUEVA CARA DEL CONDADO DE HOPE

HARDWARE
Tarjetas gráficas asequibles
PÁSATE A LA NUEVA GENERACIÓN SIN ARRUINARTE





PREVIEW
World War Z
¡ENFRÉNTATE A LOS ZOMBIS CON TUS AMIGOS!

ENTREVISTAMOS A TIM WILLITS, DIRECTOR DE ID SOFTWARE

RAGE 2
¡Se acerca la acción más apocalíptica!

Número 286
PVP CANARIAS 4,14€
AÑO XXXV
8 424094 820313 00286

PREVIEWS
A PLAGUE TALE: INNOCENCE
OUTWARD

REVIEWS
DEVIL MAY CRY 5
DIRT RALLY 2.0

¡EL INDIE "MADE IN SPAIN" ASALTA TU PC!
Runner Heroes
¡PREPÁRATE PARA VIVIR LA CARRERA DE TU VIDA!

TECNOMANÍAS
AMD Radeon VII
¡ASÍ ES EL MODELO MÁS AVANZADO DE LA SERIE!

AGILITY CITY 125

HIPERACTIVO



HORIZONTE CERCANO



Francisco Delgado
Director

Aunque los juegos tienen muchas virtudes, la posibilidad que nos ofrecen de vivir en otros mundos y otros tiempos –más o menos lejanos, más o menos reales– es de las mejores. Muchos de estos mundos alternativos no son, desde luego, especialmente acogedores. Aunque sí son divertidos al máximo. Lo que Avalanche, id y Bethesda están haciendo con «Rage 2», además, parece que ya no es algo tan inquietantemente lejano ni irreal. Incluso aunque parezca exagerado, ese futuro postapocalíptico no deja de ser una metáfora de que las cosas van un tanto regular por el mundo. O quizá sea tan solo que parece que nunca acabamos de estar contentos con lo que tenemos. El mejor ejemplo lo tenemos en que acaba de empezar la primavera y ya tenemos la vista puesta en un nuevo horizonte cercano para el comienzo del verano. Sí, hablo del próximo E3, del que ya estamos empezando a leer noticias y rumores. Unos hablan de Google y su servicio de juegos en streaming –que se iba a presentar en la la GDC, unos días tras cerrar este número–, otros de que se anunciará la nueva generación de consolas –también con el streaming como base–, otros de que se verá algo de «Starfield» y «The Elder Scrolls VI». No hay que descubrirte nada, a estas alturas, ¿verdad? Incluso aunque todo esto se confirmara ya, seguirían saltando otros rumores sobre novedades, sorpresas, anuncios inesperados, filtraciones, etc. Nada que no hayamos vivido antes. Esperamos, pues, que los próximos meses nos inunden con todo ello. Pero, mientras, disfrutemos de lo que tenemos ahora o está a punto de caramelo. Tienes en este número mucho que descubrir, como... O, mejor, hazlo tú mismo. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carlos García

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
4/2019
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

14 RAGE 2
La aventura postapocalíptica de id Software continúa, ahora con el apoyo de Avalanche Studios.



44 GRÁFICAS ASEQUIBLES DE NUEVA GENERACIÓN
Si estabas pensando en actualizar la gráfica de tu PC, no te pierdas la selección de este reportaje.

micromanía te regala



LAS CRUZADAS

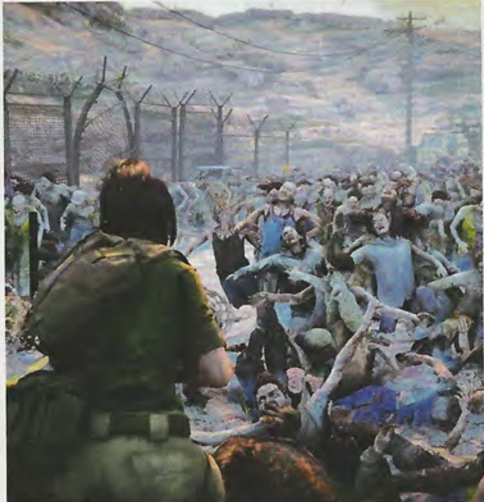


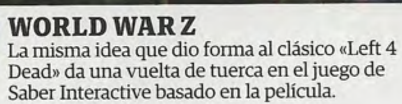






56 **¡CAMBIA LA HISTORIA DESDE ORIENTE!**
Un juego de estrategia que pone en tus manos el futuro de Occidente manejando a los ejércitos cruzados, hace mil años.





20 **WORLD WAR Z**
La misma idea que dio forma al clásico «Left 4 Dead» da una vuelta de tuerca en el juego de Saber Interactive basado en la película.



78 **RUNNER HEROES**
El indie español lanzará este año uno de los juegos más esperados durante los últimos años. Descubre cómo será el proyecto de Ikigai Play.



60 **DEVIL MAY CRY 5**
Capcom prácticamente reinventa la saga llevando la acción un paso más allá con nuevos personajes y un arsenal espectacular de armas y poderes.



64 **FAR CRY NEW DAWN**
El condado de Hope tras el apocalipsis nuclear nos espera para mostrarnos sus nuevas posibilidades... ¿o no tan nuevas?

ÍNDICE POR JUEGOS

THE SINKING CITY

¡Lucha por mantener tu cordura!

■ AVENTURA ■ 27 DE JUNIO DE 2019 ■ FROGWARES/BIGBEN

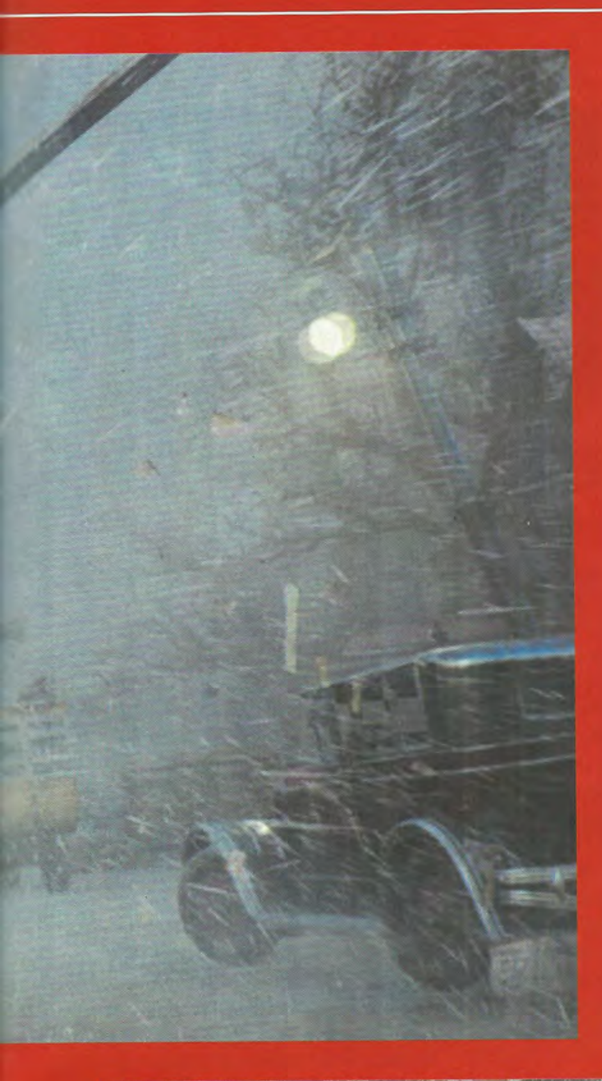
La proliferación de aventuras y juegos basados en el universo de Lovecraft será mayor aún este verano con la llegada de «The Sinking City». Acompañaremos al investigador Charles Reed en su periplo por la ciudad de Oakmont, que parece sufrir extraños fenómenos y desapariciones. Habilidades paranormales, extrañas alucinaciones, personajes insólitos, maldiciones, sectas, locura... y dioses primigenios. Una aventura en que podremos explorar con libertad un mundo abierto, sin direcciones, donde la investigación se basará solo en las pistas que vayamos descubriendo. ¡Deja que el poder de los mitos de Cthulhu te atrape!

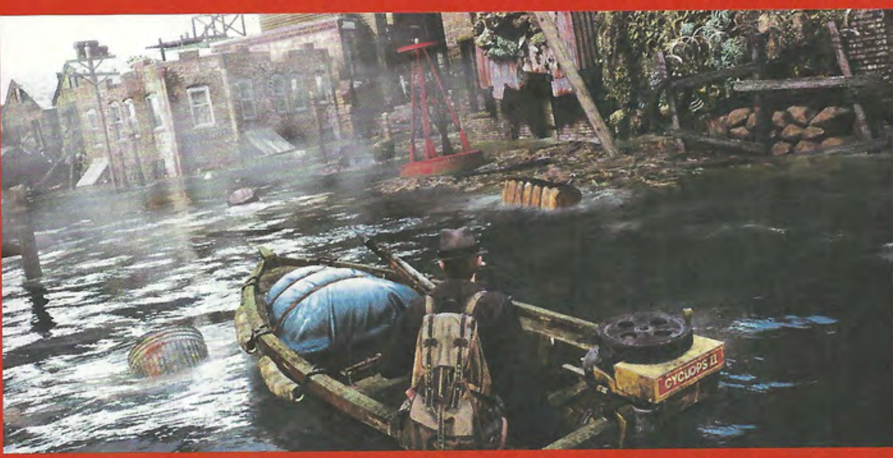


¡EXPLORA CON LIBERTAD! No tendrás lugares marcados en el mapa ni sitios prefijados que explorar. El mundo será abierto y tendrás que investigar a tu aire.



¡TIENE USTED ASPECTO DE PROFUNDO, AMIGO! Los habitantes de Oakmont serán muy peculiares. Pero hablar con ellos nos dará pistas importantes.





LA CIUDAD DE OAKMONT VIVE SUMIDA EN EL TERROR. Y toda el área de Massachussets parece que se contagiará de la maldición que la afecta. ¿Podrás ayudar a Charles Reed a descubrir la verdad?



¿ESO ES DE VERDAD O ES UNA ALUCINACIÓN? En Oakmont parece que se ha producido una invasión de monstruos y extrañas criaturas, pero nunca te fíes del todo de lo que vean tus ojos.



¡MANTENER TU CORDURA SERÁ UN DESAFÍO EN ESTE LUGAR MALDITO! Las habilidades como investigador de Charles Reed se complementarán con ciertos poderes paranormales, pero aun así las alucinaciones y la desconfianza sobre tu propia salud mental te jugarán malas pasadas en Oakmont. ¡Lovecraft en estado puro!

PÚBLICO Y PROFESIONALES FRENTE AL MACHISMO EN LOS ESPORTS

Alrededor del día de la mujer, en 2019, han surgido muchas voces que representan cada vez a más personas. Un sector que ocupa, a duras penas, solo algunos frentes en el terreno de los eSports. Pero son millones de voces las que quieren estar más presentes en este entorno. Uno donde se oyen más los gritos machistas que los logros del conjunto.

Movistar, Vodafone y muchas otras empresas tienen el objetivo puesto en la mujer. También en otros sectores de la población que se han considerado minorías o lo son, pero que realmente son mayorías a las que se ha relegado durante años. Ya sea por gustos impuestos o campañas de publicidad enfocadas a un público masculino. La tradición o educación son parte del foco.

Parece haber llegado el momento de ampliar miras, aunque sea por motivos meramente económicos. Esta es la impresión que pueden llevarse algunos observadores ante el movimiento reciente en videojuegos, eSports y tecnología en general.

STEM, el sector centrado en la tecnología, ciencia y conocimiento es abanderado en el movimiento por la igualdad. Con iniciativas mundiales para conseguir que la mujer se inicie en estas áreas y romper barreras desde edad temprana. Esas que invitan a estudiar ciertas carreras o, sencillamente, quedarse en casa sin más ocupación que el entorno del hogar y la familia. ¿Qué hay de diferente frente a los videojuegos y los eSports?

Este es uno de los frentes que se toman en serio, cada vez más, algunos sectores dentro de esas empresas. Pero con iniciativas que pueden tener más en consideración los problemas de los afectados, más allá de estadísticas y cuentas de resultados.

#MyGameMyName

La iniciativa #MyGameMyName surge a partir de la organización mundial Wonder Women Tech. WWT es una asociación sin ánimo de lucro que organiza conferencias, eventos y fomenta la presencia de la mujer en universidades, así como sectores donde tiene una representación inferior a los hombres. La misión de #MyGameMyName, según sus responsables, es educar y apoyar a las personas con menos presencia en ciertas industrias.

El ejemplo de Movistar, que se ha unido a esta campaña, incluye el trato hacia las jugadoras, profesionales varias y aficionadas en los eSports. Con un trabajo en el que han participado equipos, comunicadores y muchos más actores.

Ponen como ejemplo el entorno del cine, donde Hollywood representa solo una cuarta parte de la inversión que hay en videojuegos. La lucha por la igualdad de sueldos y oportunidades ha sido muy notable este año en la industria cinematográfica. Mientras que, en el otro lado, solamente el 35% de las mujeres lo son de videojuegos.

Lo más preocupante es que el 95% de las mujeres dice sufrir acoso cuando juegan online, por el mero hecho de revelar su condición como mujer. Como contraste, en España, según datos de IPSOS, desde los seis hasta los



DESDE MOVISTAR RIDERS HAN HECHO UN EXPERIMENTO SOCIAL sobre la reacción de los jugadores online a la presencia de mujeres en sus partidas.



LOS COMENTARIOS MACHISTAS NO TARDAN EN APARECER dentro de las partidas online cuando se saca el tema de las mujeres jugadoras.



EL EQUIPO ZOMBIE UNICORNS es parte del proyecto para conseguir la igualdad a nivel competitivo.

24 años no hay apenas diferencia entre hombres y mujeres. En 2018, el 45% eran chicas y el 55% chicos. ¿Qué ocurre para que la brecha crezca con la edad?

El acoso y la discriminación parecen parte del problema. De ahí que se empiecen a hacer campañas de concienciación y a destacar el papel de la mujer en los eSports. Un ejemplo son los experimentos realizados por Movistar junto a jugadores profesionales o comunicadores como BlackEspañolito. Tras 20 segundos haciéndose pasar por chica fue expulsado de una partida.

En la web *dialogando.com.es* se pueden ver vídeos con declaraciones de representantes del sector de los eSports en España. Todos ellos condenan la violencia a la que se ven expuestas las mujeres en el entorno de los videojuegos. Aquí, apuestan por un mensaje particular "eSports con valores, eSports para todos".

Equipos femeninos como un paso más

Movistar Riders ha hecho un esfuerzo junto a Zombie Unicorns. El equipo goza del apoyo técnico y recursos profesionales que estaban restringidos a profesionales hombres. En el caso de Vodafone Giants, han creado un equipo formado por mujeres que compite en «CS:GO». Se enfrentan a competiciones mixtas y femeninas, con la idea de que no importa contra quién jugar.

El ejemplo de estas dos compañías no está aislado. Ha habido iniciativas así antes y a nivel internacional también se avanza.

¿Y la maternidad?

Un estudio del Observatorio Social de 'La Caixa' en 2019 demuestra las dificultades de las mujeres para optar a un puesto de trabajo.

Al trasladar los resultados al sector de los eSports o los videojuegos, los datos resultan desoladores. A lo que se une la maternidad. Un tema en el que, por la juventud del sector, aún no se ha profundizado. Pero puede agravar la situación para la mujer, aún cuando se avance en temas de igualdad.

Los eSports, por ahora, son un sector en el que no hay regulaciones a nivel estatal. Autorregular entornos como la violencia en los videojuegos o el acceso a sistemas de apuestas es parte del proceso. Aunque, seguramente, cuando el mercado llame la atención habrá legisladores que impongan sus normas. En la competición se está en un mercado joven, tanto por la experiencia como por los actores que ponen la cara. Pensar en su futuro, incluye hacerlo en las mujeres.

ANÁLISIS DE REBOLD ANTE EL AUGE DE LOS CAMPEONATOS ELECTRÓNICOS

Otro estudio reciente, desarrollado por la empresa Rebold, arroja más datos sobre la situación de la mujer en el terreno de los eSports. Su información recoge que un 29% de aficionados son mujeres y apenas un 16,5% de los trabajadores lo ocupan ellas en el sector de los videojuegos.

Se incluye, por tanto, un espectro más amplio frente al que solo engloba los eSports. Pero también destacan que se ha avanzado frente a 2017, cuando el 97% de los jugadores se declaraban hombres.

Los datos de Rebold señalan una tendencia creciente en Redes Sociales, donde los contenidos tratan del colectivo LGTBI y la perspectiva de género. La imagen de que las mujeres consumen juegos de tipo casual, sin embargo, no se borra. El 51% juegan a Candy Crush y el 63% a FarmVille, según un análisis de la agencia Play The Game y recogido por Rebold.

Distribución de Gamers en España (Q1 2018) por edad y género:

EDAD	HOMBRE	MUJER	TOTAL	ACUMULADO
6 A 10 AÑOS	6%	5%	11%	11%
11 A 14 AÑOS	5%	4%	9%	20%
15 A 240 AÑOS	11%	9%	20%	40%
25 A 34 AÑOS	15%	10%	25%	65%
35 A 44 AÑOS	12%	7%	19%	84%
45 A 650 AÑOS	10%	7%	17%	101%

Fuente IPSOS Q1 2018

> "eSports con valores, eSports para todos"
> es el mensaje de los jugadores y profesionales de Movistar Riders para fomentar valores y la inclusión

III ESTUDIO DE AUDIENCIA DE LOS ESPORTS EN ESPAÑA

Dentro de un Global Esports Summit más enfocado a los neófitos en el entretenimiento electrónico que a profesionales, ESL presentó su nuevo estudio de audiencia de los eSports en España. Aquí, uno de los datos más llamativos es el incremento de un 293% en cuanto a presencia femenina en los eSports. Una cifra que puede resultar impresionante, pero parte de una realidad demasiado pobre.

Equipos como Zombie Unicorns, con el apoyo de Movistar Riders, son un escaparate de ese incremento en presencia de mujeres. Pero en los eSports ha crecido la contratación en terrenos menos visibles. La producción audiovisual es un ejemplo claro, que también cuenta a la hora de crear estadísticas. Profesionales de otros ámbitos han llegado con experiencia y formación ante una demanda que ha crecido mucho en los últimos años. Aquí, cubrir esas plazas, no parece entender de sexos.

Dentro de las encuestas encargadas por ESL se ve que en el 82% de los casos se prefieren ligas mixtas. La intención, de momento, se queda ahí. Pues son pocas las veces donde equipos femeninos o mixtos se ven al más alto nivel. La edad, por su parte, también va en aumento. La media crece hasta los 25 años en un sector donde las carreras profesionales son muy cortas. Pero la profesionalización parece empezar a paliar este problema para muchos jugadores que deben pensar en qué hacer cuando su tiempo acabe.

La encuesta también mide cuándo y cómo quieren invertir su tiempo los espectadores. Un 62% de las encuestas muestran el fin de semana como opción prioritaria. El resto no distingue entre días festivos o laborales. Otra situación es la de las visualizaciones. Los eventos mandan aquí, aunque las franjas de 19:00 a 20:00 en diario son una opción para el 28% de los encuestados. Es decir, los eSports han sustituido a la televisión tradicional para muchos. La cifra desciende al 17,8% a partir de las 22:00 horas y el fin de semana solo engancha al 7,4%. Parece que jugar es más importante que ver a otros, cuando hay tiempo suficiente.



AHORA EN ALEMANIA, CON TURTLE ENTERTAINENT, LA CARRERA DE ANA 'ANOUC' OLIVERAS ha pasado por ESL España como product manager de ESL Masters, después de triunfar en la competición.

NOVEDADES DE ABRIL

La estrategia de la primavera

Para este mes de las flores nos hemos preparado durante mucho tiempo. Quizá parezca algo más flojo que los anteriores, pero reconozcámoslo, 2019 ha empezado muy fuerte. Tener «Anno 1800» en la parrilla de salida es todo un aliciente para quien se pueda sentar durante horas a ver evolucionar su mundo. Lo mismo pasará con «Imperator Rome». Mientras que la acción está asegurada con un nuevo «Mortal Kombat». Unido al morbo de «Dangerous Driving» y ese equipo responsable de los Burnout clásicos, que vuelve a intentarlo con lo que mejor se les daba en su momento.

ABRIL 2019: LANZAMIENTOS



Steel Division 2 empieza el mes de abril con la estrategia, muy cuidada en el apartado visual.



Dangerous Driving nos divirtió con su presentación en MGW 2018, de la mano de sus creadores.



Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy nos lleva a los juicios que se han hecho famosos en consolas.



Fade to Silence se ambienta en un mundo donde el invierno es perpetuo.



Anno 1800 nos devuelve a la Revolución Industrial, con diplomacia y nuevas formas de gestionar su mundo.

16

World War Z incluye las oleadas de infectados que se hicieron famosas con la película de Brad Pitt.



God's Trigger mantiene la vista cenital para irrumpir entre salas llenas de enemigos y espacios abiertos, mientras vuelan las balas y la violencia se desata.



Mortal Kombat 11 tiene todos lo necesario para convertirse en referencia del género. Para adultos, eso sí.



Imperator: Rome pone la civilización clásica en manos de los fans de la Historia.

EVENTOS A SEGUIR



RAYUELA DE ARENA 2019, 1 y 30 de abril, es una Jam diferente. Pide algo de realismo mágico que recuerda a Gabo y hacer juegos con una historia que contar. *itch.io/jam/rayuela-de-arena-2019-jam*



GUERRILLA GAME FESTIVAL, 25 a 27 de abril en Madrid, promete reunir a desarrolladores con el resto de la industria, prensa y empresas interesadas en los videojuegos. *guerrillagamefestival.es*



GRANADA GAMING FESTIVAL, 27 y 28 de abril en Granada, es el lugar donde se unen los videojuegos, los juegos de mesa, cómic y mucho más entretenimiento. *ficzone.com*

PRÓXIMAMENTE...

1er TRIMESTRE DE 2019

INDIEMAD
Málaga ■ **3 y 4 de mayo** ■ *indiemad.org*
Desde Málaga también se destaca el desarrollo independiente este año, con más de 40 expositores y ponencias entre expertos de la industria.

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS
The Creative Assembly ■ **23 de mayo** ■ *totalwar.com*
Un retraso de última hora ha hecho que debamos esperar otro mes para disfrutar la estrategia.

E3 2019
Los Ángeles, EEUU ■ **11 a 13 de junio** ■ *e3expo.com*
EA se ha caído de las conferencias tradicionales, pero parece que Microsoft puede compensar la pérdida.

THE SINKING CITY
Frogwares ■ **27 de junio** ■ *thesinkingcity.com*
Esta aventura de terror se ha retrasado unos meses, con su apuesta por despertar a los profundos e investigar con aires a Lovecraft.

HALO THE MASTER CHIEF COLLECTION
Microsoft ■ **2019** ■ *halowaypoint.com*
Tanto en la tienda de Microsoft como a través de Steam, todos los juegos de Halo tienen prevista su llegada para los próximos meses en PC.

DREAMHACK
Valencia ■ **4 a 7 de julio** ■ *dreamhack.es*
El encuentro deportivo vuelve este año a Valencia con un festival, zona LAN, exposición y la Dreamcup junto al circuito profesional de eSports.

TAMBIÉN EN 2019 Y MÁS...

MADRID GAMES WEEK
Octubre 2019 ■ *madridgamesweek.com*
Esta entrega de la feria promete ser la más grande hasta la fecha, con un evento que promete traspasar fronteras y atraer a protagonistas internacionales.

THE OUTER WORLDS
Obsidian Entertainment ■ **Finales 2019** ■ *outerworlds.obsidian.net*
El juego de Obsidian ha sido listado para el 6 de agosto. Una fecha que se antoja temprana...

WASTELAND 3
inXile Entertainment ■ **2019** ■ *inxile-entertainment.com*
Otra de las compras de Microsoft promete llevar Wasteland a nuevas cotas de calidad técnica.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



UN MILLÓN DE TRAMPOSOS
Desde que son públicos los datos del VAC de Valve para detectar tramposos, se ha confirmado más de un millón de infractores.
valvesoftware.com

JUEGOS VIOLENTOS Y VIOLENCIA
De cara a la declaración de la OMS, con el trastorno por adicción a videojuegos en su catálogo de enfermedades, varios informes los absuelven.
ox.ac.uk

TEMPLADO



IA PARA TEXTURAS
Los responsables de las reediciones de «Baldur's Gate 1 y 2», «Planescape: Torment» o «Neverwinter Nights» han optado por la IA para mejorar texturas.
beamdog.com

UBISOFT VA BIEN
Los resultados del tercer trimestre fiscal de Ubisoft arrojan un beneficio del 38,9% gracias a las microtransacciones.
ubisoft.com

FRÍO



ALIEN ISOLATION COMO SERIE
Fox ha tenido unido las cinemáticas de «Alien Isolation» para crear una serie en su cadena. ¿Quizá de cara a nuevos lanzamientos?
alienisolation.com

RAPE DAY
El juego sobre violaciones pasó los controles iniciales de Valve y permaneció varios días anunciado en Steam, hasta que el clamor popular consiguió su eliminación.
steampowered.com

EL FUTURO QUE NUNCA ACABA DE LLEGAR



Paco Delgado
Director de Micromanía

En el mundo de los videojuegos, como en el de la tecnología en general, siempre se mira hacia adelante. ¿Hace eso que nos estemos perdiendo el presente?

Cuando, hace muchos años, se empezaban a ver por las ciudades españolas esos primeros grupos de turistas japoneses que se movían en manada siguiendo a un guía, lo normal era ver cómo todos se dedicaban de forma compulsiva a sacar fotos y vídeos de aquello que les estaban presentando o visitando. En lugar de disfrutarlo en directo, dejándose llevar por el interés del presente, su costumbre era registrar aquello para verlo o revisarlo más adelante. Recuerdo que, entonces, contemplar una imagen así me dejaba totalmente descolocado. Sencillamente, no lo entendía. Teniendo delante un cuadro, una catedral, un edificio histórico, ¿por qué solo les interesaba dejar constancia de haber estado allí –sus razones tendrían– en lugar de vivir el hecho de estar allí en ese momento?

Hoy todos miramos pantallas compulsivamente como lo hacían aquellos turistas orientales. En el metro, en el tren, en el autobús, caminando por la calle. En cierto modo, parece que lo que nos rodea, la realidad inmediata, el presente, no nos satisface.

El futuro no existe

Eso parece que se ha trasladado al mundo de la tecnología y los juegos, que tanto nos gusta. En cierto sentido es lógico. Es su pura esencia. Son campos en los que el futuro nunca ha de llegar porque la evolución ha de ser constante. Pero lo que no tengo tan claro es si estamos empezando a perder la perspectiva y a dejar que tanto futuro esté condicionando –y distorsionando– el presente. Si los juegos que imaginábamos hace años y la tecnología en que se apoyan iban a producir una revolución y cambiar la manera en que se juega hoy, cómo es posible que las grandes producciones cada vez sean más similares entre sí y que esas revoluciones tecnológicas siempre prometidas –RV, RA, streaming, etc.– nunca acaben de despegar ni aceptarse de forma masiva pese a las múltiples veces que se han intentando implementar. De hecho, si me hubieran dicho en la década de 1990 que en 2019 seguiríamos jugando con consolas de 8 bit –o sus versiones Mini– no lo hubiera creído posible, pero ahí están.

Al final, todo esto viene porque entramos en época de ferias. Cuando escribo esto la GDC está a punto de celebrarse –y Google suena mucho los días previos–, ya se habla del E3 y estoy seguro de que, en ambos eventos, habrá anuncios que serán revolucionarios y descubrirán el futuro. Otra vez. Es posible que sea así, no lo sé –yo al menos sí tengo claro que no lo sé–, y que las compañías tienen que presentar productos y servicios que puedan, con el tiempo, causar una verdadera revolución. Pero al final... ¿revolución en qué y para qué? Para que de repente todo el mundo haga juegos iguales –o muy, muy parecidos–, desarrollen hardware que hay que mirar con lupa para encontrar alguna diferencia significativa, o se diseñen tecnologías que nunca acaban de asentarse, quizá sea mejor en centrarse en el presente.

Tú haces la revolución

Steve Jobs decía que el usuario no sabe lo que quiere hasta que se lo presentas delante. Es cierto. Tras la aparición del iPhone y el concepto smartphone –una auténtica disrupción– todo ha consistido en poner más memoria, más cámaras y cambiar el tamaño de la pantalla. Tras la irrupción de la distribución digital, todo cambió –pero necesitó tiempo–. El E3 y la GDC son necesarios. El futuro se presenta ahí. Pero, ten claro que hay futuros que nunca llegarán.

> "Las ediciones anuales de las ferias internacionales siempre están anunciando revoluciones"



LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.

"«Destiny» es aclamado por la crítica, tiene contenido de calidad, pero no ha cumplido las expectativas financieras". "Coddy" Johnson, COO de Activision, a Bungie.

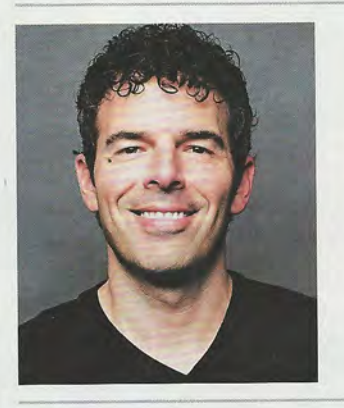


"Vemos la oportunidad de incrementar la exposición a nuestra tienda". Yves Guillemot, para que «The Division 2» no esté en Steam.





"Hacer un gran juego es algo que me he perdido y ansío", dice Bill Roper, ahora que se ha hecho indie en Author Digital.



"Definitivamente, no hemos acabado con «Mass Effect»". Augura más en la saga, según Casey Hudson, de Bioware.

"La monetización no puede ser pagar para ganar", afirma Denis Dyack, de Apocalypse, sobre «Deadhaus Sonata».

"Elegimos Epic Games Store porque creemos que es lo mejor para jugadores y desarrolladores" Matt Karch, CEO de Saber Interactive.



"Nos esforzaremos por ampliar las ventas en esta plataforma". Así ve el PC el COO de Capcom, Haruhiro Tsujimoto.



"Depende de los estudios decidir para qué plataformas hacen sus juegos" Phil Spencer sobre InXsile y Obsidian, en Xbox Game Studios.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA ?

¿CUÁNDO... dejará de plantearse un modelo menos arriesgado, como el del cine, para los videojuegos?

¿DÓNDE... están los juegos de Star Wars que se han quedado en el camino desde hace un par de décadas?

¿QUÉ... ha pasado en Capcom para convertirse en la compañía de moda en menos de un año?

¿CUÁNTOS... parches necesitará «Anthem» para que los que no lo han jugado y lo odian lo prueben?

¿POR QUÉ... «Apex: Legends» ha llegado sin que el nombre de Electronic Arts suene fuerte detrás?

¿CÓMO... harán en Activision para dar soporte psicológico ante la frustración causada por «Sekiro»?

¿CUÁNTAS... travesías por mares infestados de piratas nos ofrecerá RARE antes de sacar otro juego?

¿QUÉ... hereda el nuevo plan para «Fallout 76» de la idea inicial para el primer año del juego?



RAGE 2

¡Arrasa el futuro en tu PC!

¿Echabas de menos tu wingstick? Normal, ha pasado tiempo desde tu última incursión en el yermo. Pero los mutantes postapocalípticos están a punto de volver. ¡Vamos a pegar tiros!

La Autoridad, 30 años después, intenta imponer su ley en el yermo. Pero su ley no es la del orden. Es la tiranía. Algo a lo que Walker, el último Ranger, no está dispuesto. Y es que ha pasado mucho tiempo desde la caída de Apofis y el amanecer del nuevo mundo. Un mundo que quedó arrasado tras el apocalipsis, pero que poco a poco iba dejando paso a la nueva vida.

Para nosotros han pasado ocho años desde que en 2011 apareciera «Rage», pero para el yermo son tres décadas en que nuevos entornos, biomas y una diversidad de flora, fauna y mutantes se han ido abriendo paso. Muchos años que han visto surgir facciones de supervivientes brutales que han hecho de la fuerza su ley. Facciones que usan a estos mutantes salvajes como armas. Pero hay más. El remanente tecnológico del viejo mundo aún está presente. A veces en la superficie de esta insólita Tierra. A veces, en órbita. Pero estará al alcance de Walker para combatir a la tiranía de la Autoridad, enfrentarse a estas facciones a lo Mad Max, a los mutantes más impresionantes y aterradores imaginables y para desplegar un espectáculo de acción como no puedes no imaginar. Porque «Rage» está a punto de volver, y la alianza de id Software y Avalanche ha hecho posible un nuevo mundo de explosiones, destrucción y acción de una intensidad que nos va a dejar petrificados.

De nuevo en el yermo

«Rage 2» llegará en poco más de un mes a nuestros PC, y lo hará reuniendo en un explosivo festival de acción en primera persona la experiencia de Avalanche e id. El estudio sueco, con su dominio de los mundos abiertos, y el texano, con su estilo único de acción vertiginosa en FPS, nos ofrecerán una continuación de la historia del «Rage» original, con una tra-

“ Vuelve al yermo y combate a mutantes y facciones hostiles, ayudado por nanotecnología ”

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Avalanche/id/Bethesda
- **Fecha prevista:** 14 de mayo de 2019

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción en primera persona**, continuación de la historia futura postapocalíptica original.
- Seremos **Walker, ranger de Vineland**, encargado de mantener la ley en un mundo brutal y hostil.
- Podremos pilotar todo tipo de **vehículos en un mundo abierto** con gran variedad de entornos.
- Los **nanotritos, una nanotecnología**, nos proporcionarán poderes y habilidades únicos.









¡EXPLORA, PILOTA, COMBATE!



El enorme mundo abierto de «Rage 2» nos llevará a recorrer toda su extensión en distintos vehículos, que podremos adquirir y personalizar, o robar, para explorarlo o combatir mientras los pilotamos.



Al igual que sucedía en el original, tendremos vehículos de todo tipo, pero al igual que «Rage 2» amplía su variedad de entornos, también lo hará con los vehículos, pudiendo incluso volar por todo el mundo.



Esta variedad de entornos y biomas nos llevará a descubrir escenarios de muy distinta índole, que tambien recorreremos con vehículos acordes a los mismos, como los humedales y sus lanchas.

ma que tendrá lugar treinta años después. Los elementos clave que ya vimos en «Rage» volverán en esta continuación: armas demoledoras, vehículos para explorar un enorme mundo abierto y en el que combatir a los enemigos, y tecnología, con los nanotritos como gran protagonistas. Pero todo, llevado al límite.

Un elemento diferenciador de este «Rage 2» será una enorme variedad de entornos, mucho más allá del conocido escenario desértico del original. Es algo que afectará tanto a la acción como a la exploración, con vehículos terrestres, aéreos y acuátivos para explorar humedales, bosques, desiertos y hasta nuevas urbes.

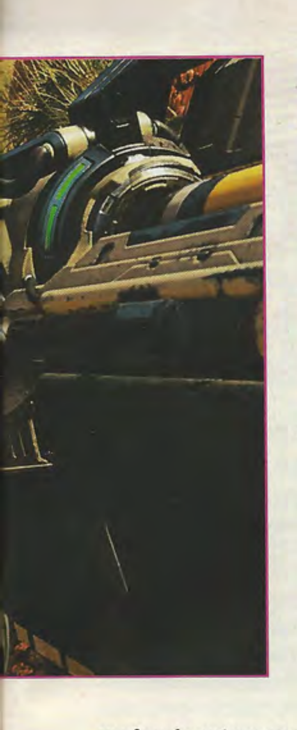
¡Acción explosiva!

Lo que ambos dos estudios quieren ofrecer en «Rage 2» es un auténtico espectáculo de acción intensa. Como puedes leer en la entrevista con Tim Willits, la idea es llevar «Rage 2» a alzarse como

> "Su enorme mundo abierto nos ofrece vehículos en cantidad para explorarlo y combatir"



¡Los mutantes serán ahora más temibles que nunca! Temibles... ¡y enormes! El nuevo mundo postapocalíptico de «Rage 2» está en plena evolución y desarrollo, y sus nuevas criaturas también. ¿Estarás a la altura del desafío y sobrevivirás a ellos?



A diferencia de «Rage», la variedad de entornos y escenarios será enorme y nos llevará a explorar un nuevo mundo en desarrollo, repleto de vegetación, criaturas, secretos y desafíos.

un fps de primer orden. Para ello, el uso de las armas, la nanotecnología y los vehículos, usados de forma creativa y gamberra –algo en lo que Avalanche no tiene quien le tosa– quiere ir un paso más allá de lo que se ha visto hasta ahora en el género. Todo ello en un mundo abierto gigantesco, pero más diverso que nunca, y lleno de sorpresas y desafíos que afrontar de formas variadas, pero siempre con la acción más salvaje como hilo conductor. Imagina algo así como mezclar el universo de Mad Max con lo que id nos enseñó en el renacimiento de «Doom», y tendrás una idea aproximada de lo que «Rage 2» va a traernos. **A.C.G.**

LA NANOTECNOLOGÍA LO SERÁ TODO EN EL MUNDO DE «RAGE 2»



El uso de los nanotritos, un aliado nanotecnológico cuyo origen es parte esencial de la trama de «Rage 2», será un elemento clave en el diseño de acción. Gracias a ellos podremos desarrollar habilidades y poderes únicos.



Avalanche e id quieren hacer de esta nanotecnología un arma más, capaz de trabajar en paralelo con el arsenal más convencional, pudiendo efectuar combos demoledores en los que arrasar a los enemigos y al propio entorno.



ENTREVISTAMOS A TIM WILLITS

"¡NOS ENCANTA HACER EXPLOTAR LAS COSAS!"

Hablamos con Tim Willits, director de estudio de id Software, supervisor del desarrollo de «Rage 2» y responsable de que la nueva entrega de la saga dé una nueva dimensión a la acción en mundos abiertos, combinando el talento de Avalanche Studios e id Software.

MICROMANIA: Avalanche es conocido por mundos abiertos como los de la saga «Just Cause» o «Mad Max». ¿Hasta qué punto la experiencia en estos juegos ha ayudado al diseño «Rage 2»? ¿O quizá habéis intentado algo nuevo y único con esta segunda entrega de la saga?

TIM WILLITS: Sí, Avalanche se especializa en mundos abiertos. Les encanta crearlos, jugarlos y es lo que realmente ha hecho único al estudio durante 15 años. Eso ya es razon suficiente para crear «Rage 2». Combinar toda la experiencia previa y tener la ayuda de los dioses del FPS, id Software, es algo que ha ayudado a crear una experiencia increíble.

La experiencia como estudio, los sistemas de trabajo, las bases del diseño, la tecnología y herramientas han evolucionado y se han ajustado durante todo el proceso para crear «Rage 2», pero es, ante todo, un juego de acción, un FPS (first person shooter), así que se han tenido que aprender un montón de cosas y adaptar ciertos sistemas. La colaboración con id ha sido fundamental, para adaptarse a este estilo de combate.

MM: En juegos como «Just Cause» o «Mad Max» se usa, sobre todo, una vista en tercera persona. ¿Hasta qué punto el diseño de jugabilidad es diferente al pasar ahora a la acción en primera persona y cómo afectará esto a la mecánica de juego?

TW: Por supuesto, hay muchas cosas que cambian radicalmente en el diseño dependiendo de qué perspectiva de cámara se utilice, especialmente en lo que afecta a los pequeños detalles básicos como el control, el movimiento y la velocidad de rotación, las animaciones de los personajes, etc. El mundo de juego y el entorno tienen necesidades de diseño específicas según la perspectiva usada, y el diseño del sonido es totalmente distinto. Al mismo tiempo, el cambio a una vista en primera persona no es lo único que afecta a la mecánica de juego, así que muchas otras cosas sí se diseñan como en un juego con una vista en tercera persona.

«Rage 2» será, así, una experiencia muy distinta para el jugador a lo que se pudo ver en los juegos anteriores de Avalanche, por ser principalmente un FPS. Pero desde el punto de vista del diseño hay otras cosas que creo que aportan un punto distintivo mayor, como el hecho de ser un juego con el estilo de los de id, con combates vertiginosos donde tienes que estar constantemente en movimiento, o usar armas poderosas cuya potencia puedes sentir cada vez que disparas a una variedad enorme de enemigos que te atacan frenéticamente. Todo eso en un mundo abierto al estilo de los anteriores de Avalanche, y con la ambientación postapocalíptica de «Rage», ofrecerá algo muy diferente a todo lo que ha hecho antes el estudio.

MM: «Rage» ofrecía un mundo, en cierto sentido, canónico en cuanto a la ambientación postapocalíptica (entornos desolados, facciones a lo "Mad Max", vehículos). «Rage 2», sin embargo, parece distanciarse de ese estilo, con entornos más variados, personajes diversos, etc. ¿Hasta qué punto este nuevo entorno es importante para la trama y la narrativa de «Rage 2»? ¿O es algo puramente estético?

TW: Una de las primeras cosas que queríamos conseguir era un yermo distinto y único. No es solo que tanto id como Avalanche han usado ya toda la paleta de marrones imaginable para crear escenarios desérticos, sino porque además de ser bueno para nuestra cordura también queríamos ofrecer algo realmente nuevo. Nuestro objetivo era sumergir al jugador en un mundo en renacimiento, en el que la civilización –aunque fuera de maneras un tanto peculiares– volvía a surgir en este entorno postapocalíptico. La



«Rage 2» será, esencialmente, un FPS. En parte, a eso se debe el cambio que Avalanche ha dado en su habitual estilo de juegos en tercera persona, pasando ahora a una perspectiva subjetiva con este nuevo proyecto.

visión de un yermo repleto de colorido con distintos biomas era la base, y desde ahí diseñamos la narrativa para crear el entorno de este mundo que buscábamos. El mundo de «Rage 2» está íntimamente conectado con los hechos y la historia de «Rage», que ayuda a unir la trama de ambos.

MM: La nanotecnología es un apartado muy relevante, aportando al jugador habilidades especiales. ¿Esto se usará solo para el combate o afectará a otros apartados, pudiendo usarse en mecánicas más tácticas, o incluyendo el uso del sigilo, etc.?

TW: Los poderes aportados por los nanotritos son habilidades increíbles que, sí, se centran en el combate, pero algunos tienen efectos más transversales. Habrá también un puñado de opciones tácticas sobre sus posibilidades de uso, pero en este caso, para nosotros el uso táctico tiene poco que ver con acciones como el sigilo. El objetivo es ofrecer al jugador una serie de herramientas con las que ser creativo, ante todo; que pueda jugar y experimentar con estos poderes y que se divierta con ello. Probar cosas sin límite, y combinar poderes y armas para vencer a los enemigos, es nuestra definición de uso táctico.

MM: En los juegos anteriores de Avalanche el uso de vehículos de todo tipo –y combatir mientras los pilotamos– es un elemento esencial. ¿Cómo ha evolucionado este apartado en «Rage 2» y en qué se diferencia de lo visto en «Just Cause» o «Mad Max»?

TW: Los vehículos serán muy, muy importantes en «Rage 2», tanto para explorar el mundo como para perseguir y cazar a los enemigos. El jugador tendrá un conjunto de vehículos personalizados en su garaje, que se pueden conseguir durante el juego, aunque también existirá la opción de asaltar y conducir cualquiera con el que nos topemos explorando el mundo. El combate se desarrolla igual que a pie; será rápido, fluido, intenso y basado en el uso de armas poderosas. No quiero compararlo con lo visto en otros juegos, porque es algo diferente, pero todo lo que aparezca en el juego, lógicamente, se basa en la experiencia conseguida en títulos anteriores.

MM: Hemos leído que «Rage 2» usará el motor Apex, en lugar de idTech, que era la base de «Rage». ¿Por qué esta cambio? En «Rage» el uso de la "megatextura" era un elemento esencial. ¿El hecho de usar Apex se debe a estar más familiarizados con este motor o hay otra razón?

TW: El objetivo es explorar un mundo abierto de gran tamaño sin necesidad de cargas en ningún momento. El mundo es enorme y hay una gran variedad de entornos, con distintos estilos de jugabilidad. Apex es la tecnología idónea para crear un mundo así, y sí, en Avalanche son expertos en su uso. Aunque idTech es un motor fantástico para según qué diseños, no está creado pensando en un juego como «Rage 2».

MM: No sabemos hasta qué punto la destrucción del entorno durante la acción afectará a la jugabilidad, y si tendrá aplicación táctica en el combate.

TW: El entorno, claro, se verá afectado por las acciones del jugador, y dado que, por lo general, serán muy violentas, habrá destrucción; nos encanta hacer explotar las cosas y que vuelen por los aires, así que algunas actividades se centrarán en eso. Sin embargo, no diría que la destrucción del entorno es un componente clave del diseño de acción, sino una parte integral de un sistema en el que los jugadores tienen la oportunidad de ser creativos al combatir.

MM: Cuando «Rage 2» se anunció, todo el mundo dio por sentado que tendría algún tipo de modo multijugador. Sin embargo, habéis confirmado que no será así, aunque sí hablasteis de un componente social en el juego. ¿A qué os referís con esto?

TW: «Rage 2» siempre ha sido un juego de acción individual, y se ha concebido como tal desde el principio. Pero es cierto que incluirá elementos sociales muy chulos gracias a los que sus amigos podrán ayudar al jugador en circunstancias especiales. Más adelante daremos más datos.



El uso de los vehículos en «Rage 2» será importante, según confirma Willits. Podremos tener varios personalizados o usar los que encontremos en el yermo.

"«Rage 2» será, ante todo, un FPS en un mundo abierto de enorme tamaño y variedad"

MM: ¿Las misiones secundarias estarán asociadas a la historia principal, o la mayoría serán los típicos desafíos para conseguir equipo y experiencia?

TW: Las misiones en mundos abiertos siempre son un medio para mejorar tus habilidades y tu equipo, aunque tienen cierta relación con la progresión de la misión principal, lo que implica que habrá que cumplir un número mínimo de ellas para completar la historia. Sin embargo, cuáles llevar a cabo es algo que dependerá del jugador; siempre intentamos ofrecer la máxima libertad posible y que estén muy asociadas con la historia principal limitaría esa libertad que buscamos.





WORLD WAR Z

¡Guerra contra la muerte andante!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Saber Interactive/Focus
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 16 de abril de 2019

www.wwzgame.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción multijugador**, inspirado en la película Guerra Mundial Z, en una lucha global contra una epidemia zombi.
- Jugaremos como parte de un **equipo de cuatro jugadores.**
- Habrá **seis clases distintas de personaje** entre los que elegir.
- Además del modo de juego cooperativo PvE -o PvZ-, **habrá modos PvPvZ,** en los que lucharemos contra otro equipo de jugadores mientras los zombis nos atacan a ambos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Los juegos de acción, supervivencia y zombis dan un giro con la propuesta de Saber, con una guerra total en la que enfrentarse contra todo y contra todos.

Entre The Walking Dead, Guerra Mundial Z, «Resident Evil», «Left 4 Dead», «Dead Rising» y muchos otros nombres, no cabe duda de que en las dos últimas décadas los zombis se han convertido en unas criaturas que han pasado a formar parte del imaginario audiovisual más popular. Da igual TV, cine, cómics, juegos. Sea cual sea el medio y el formato, huir de los zombis y combatirlos –o definirlos como infectados–, es hoy algo que todos hemos vivido y disfrutado de una u otra manera. Pero parece que no todo está dicho en esta guerra contra los muertos vivientes. Al menos, no según Saber Interactive.

Infección global

«World War Z» se basa en la película del mismo nombre de 2013. El hecho de que aparezca ahora el juego, varios años después, imaginamos que se debe a los rumores sobre una segunda parte de la misma, que durante los últimos años no han parado, aunque según parece el proyecto ha sido cancelado definitivamente. Sea como fuere, lo que sí está a punto de llegar es el juego de Saber Interactive que toma como base el modelo que estableció en su momento «Left 4 Dead», aunque dando un interesante giro de tuerca a las mecánicas y el diseño de acción.

La premisa es de sobra conocida: una pandemia ha convertido a gran parte de la población mundial en zombis. Voraces criaturas que se mueven a velocidad endiablada y atacan a todo el que se cruzan para extender la infección. Ciudades como Nueva York, Moscú y Jerusalén han sido de las primeras en caer y se convertirán en los escenarios donde lucharemos contra los zombis. Pero, claro, no lo haremos solos.

La base de la acción cooperativa, tan conocida del juego de Valve, será la esencia de «World War Z». Nos uniremos a otros jugadores para formar un grupo de cuatro personajes que lucharán contra los zombis, intentando sobrevivir.

Para ello, podremos elegir a nuestro personaje entre seis clases disponibles: tirador, muerto siniestro, exterminador, enfermero, coordinador y desinsectador. Cada uno tendrá su arsenal específico y estilo de juego personal. Y coordinar estas habilidades y equipo en el combate será clave, pero no el

> “La acción multijugador irá más allá de los zombis, luchando a la vez contra otros jugadores”

¡Las hordas de zombis invaden Moscú! Bueno, Moscú, y Nueva York, y Jerusalén, y todo el mundo. La guerra contra los muertos vivientes es global. ¿Te apuntas?

Seis clases y cuatro amigos contra los zombis... ¡y contra el mundo!

Heredero directo del estilo del clásico «Left 4 Dead», «World War Z» abundará en el modelo conocido de un grupo de cuatro personajes coordinando acciones, habilidades y arsenal especializado para combatir a los muertos vivientes... ¡y a otros jugadores! Uno de los aspectos diferenciales del juego serán sus modos PvPvZ, donde el multijugador por equipos competitivo se potenciará con la hostilidad global de los rebaños zombis.





¡Dispara sin parar! La velocidad de los zombis nos provocará una alta ansiedad. Pero, ojo, que habrá que vigilar la munición.





¡Como en la mismísima película! El juego recreará algunas de las situaciones más icónicas de la película, como cuando los zombis se apilan unos sobre otros para superar todos los obstáculos.

único elemento importante. Podremos usar distintas estrategias colocando trampas, levantando barricadas, instalando torretas de combate, cañones... Porque todo será poco para contener las hordas de zombis que atacarán con furia y sin piedad. Pero lo peor es que no serán el único enemigo...

¡Guerra total!

El mundo de juego de «World War Z» quiere distinguirse de otros títulos de acción y supervivencia en su naturaleza PvPvZ. Es decir, que no solo tendremos un modo de campaña cooperativa luchando contra las hordas de zombis de la IA, sino varios modos en que combatiremos contra otros equipos de jugadores, mientras el mundo lanzará oleadas de zombis contra todos los jugadores, de forma sistemática y aleatoria.

De momento, Saber ha confirmado los siguientes modos multijugador. Scavenge Raid nos enfrentará a otros jugadores para conseguir todos los recursos disponibles en el mapa. Vaccine Hunt nos marcará como meta conseguir y controlar un objeto para lograr un punto para nuestro equipo. Swarm Deathmatch, por su parte, enfrentará a dos equipos hasta que quede un jugador en pie. Swarm Domination nos obligará a capturar zonas concretas del mapa. Y, finalmente, King of the Hill, nos propondrá capturar una colina y controlarla hasta el final del tiempo marcado.

Es significativo que Saber haya denominado al motor que ha creado para el juego como Swarm Engine, dando idea de que esas oleadas de zombis serán un pilar del diseño de acción, a semejanza de las incontrolables mareas de infectados que se veían en la película. Es, tal cual, el modelo de «Left 4 Dead» llevado un paso más allá.

Si echabas de menos la acción que en su momento nos trajo Valve, con un desafío de supervivencia –literalmente– de película, «World War Z» se perfila como el juego que estabas esperando. Así que, ya sabes, esta primavera, la muerte llamará a tu PC. **A.P.R.**

SE PARECE A...



LEFT 4 DEAD 2
El modelo a seguir por todos los juegos de acción cooperativa y zombis, con el sello de Valve.



RESIDENT EVIL 2
Aunque la acción es individual, es uno de los mejores juegos de survival horror del momento.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Asobo Studio/Focus
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 14 de mayo de 2109

aplaguetale.com

LAS CLAVES

- Será una **aventura**, ambientada en el s. XIV, en Francia, durante la época de la Peste Negra.
- **Debemos ayudar a Amicia y Hugo de Rune**, dos hermanos que huyen de los asesinos de su familia y la Inquisición.
- Jugaremos con **la luz y la oscuridad, para huir de las ratas de la Peste**, como elementos básicos de puzles y desafíos.
- Usaremos **el sigilo para escapar** y escondernos de los enemigos.
- Podremos **mejorar el equipo y armamento** de Amicia durante el juego.

PRIMERA IMPRESIÓN

Una aventura realmente única no solo por su ambientación, realista e inmersiva, sino por el uso del sigilo, los puzles basados en la luz y el diseño de personajes.

A PLAGUE TALE INNOCENCE

Con la peste en los talones

La mayoría de los problemas que tenemos en la sociedad actual serían cosa de risa en épocas pasadas. Que se nos caiga la conexión online, que nos quedemos sin saldo en el móvil, que se vaya la luz... Precisamente, no solemos dar valor a cosas que están ahí, como la electricidad. Hasta que un accidente la hace desaparecer.

Ahora, imagina viajar al s. XIV y que nada de lo que tenemos hoy exista. Nada. Que el verdadero problema sea no enfermar. O no poder comer. O que a cada paso alguien intente atravesarnos con una espada. Una época brutal, en la que la vida vale menos que nada. Un momento en que el oscurantismo y la superstición son la ley. En que la Iglesia dirige la sociedad y las guerras entre nobles y reyes hacen y deshacen países y estados constantemente. Un mundo en el que Amicio y Hugo de Rune deben sobrevivir, como sea, tras escapar de los asesinos de sus padres, Robert y Beatrice, comandados por las fuerzas de la Inquisición. Y, además, en una Francia asolada por la Peste Negra que una plaga de ratas extiende sin cesar por todo el país. Eso es un problema. Un montón, de hecho; y tendremos que ayudar a solucionarlos a los hermanos de Rune en el nuevo juego de Asobo.

Realismo medieval

En los juegos estamos acostumbrados a la época medieval contemplada dede la perspectiva de la fantasía. Pero en «A Plague Tale: Innocence» el realismo es lo que mandará. Empezando por el impactante apartado gráfico. En Asobo están trabajando en una aventura que se jugará en tercera persona –con cámara libre–, donde tanto el entorno como los personajes ofrecen un realismo visual increíble. La ambientación medieval será total, incluso en los más pequeños detalles, desde la decoración de los escenarios hasta los ropajes y adornos de los modelos.

El momento histórico, 1348 y la Peste Negra asolando Europa, pondrán los cimientos de una historia trágica en la que acompañeremos a Hugo y Amicia en su lucha por la supervivencia. Amicia es una adolescente de 15 años que se ve, de repente, convertida en heroína a la fuerza y casi la madre del pequeño Hugo, su hermano, un despierto, pero indefenso muchacho de cinco

> **“Viaja al año 1348 y ayuda a Amicia y Hugo a huir de la Inquisición y de la Peste Negra”**

La huída de la plaga: ¡cuando los puzles pueden comerte!

Además de su impactante apartado visual, en «A Plague Tale: Innocence» destacará el diseño de los puzles y cómo en Asobo han utilizado la ambientación histórica y el entorno como cimientos de los mismos. El uso de las ratas de la plaga, junto a la combinación de luz y oscuridad –las ratas huyen de la luz, pero solo en la oscuridad podremos escondernos de la Inquisición–, nos depararán desafíos tan apasionantes como angustiosos.



¡La Inquisición persigue a Amicia y Hugo! Estamos en 1348 y la Peste está causando estragos, pero a los hermanos de Rune, además, les persiguen los enemigos de su familia.



¡Francia está asolada por la Peste! Las aldeas están infectadas y los hermanos de Rune están solos en un mundo brutal.





¡Ayuda a Amicia y Hugo a sobrevivir entre la muerte! La invasión de las ratas será solo uno de los desafíos a los que hacer frente, pero con algo de astucia y atención al entorno los superaremos.

años, que además está enfermo. Huir no ha sido una opción, porque la Inquisición quiere acabar con ellos, y no saben por qué.

Aventura y supervivencia

A partir de esta idea, Asobo ha levantado una historia en la que se combinarán aventura, algo de acción –con Amicia manejando con maestría su honda–, sigilo y hasta un punto de rol.

Teniendo en cuenta el realismo de la ambientación, Asobo ha planteado un escenario donde el sigilo mandará. Esconderse de los enemigos y hacer ruido –con la honda, golpeando objetos o lanzándolos– para ocultarnos de su visión y esquivarlos, será una acción básica. Pero tendremos que tener en cuenta múltiples factores: rutinas de exploración, uso del entorno de forma táctica, exploración detallada de sus elementos... Y, así y todo, a veces tendremos que luchar, usando la honda como arma –y puede ser letal–. Pero habrá muchos más desafíos. Como la Plaga.

Las ratas que dan nombre al juego serán en «A Plague Tale» un auténtico monstruo. Son hordas que se ocultarán en la oscuridad y que solo podremos combatir con la luz –antorchas o fuegos– para evitar que nos devoren. El entorno nos dará los elementos básicos para conseguirlo, pero a veces todo el mundo se convierte en un enorme puzle y no siempre será obvio lo que hay que hacer. Este juego de luz y oscuridad, además, se complicará con la presencia de la Inquisición. A veces la oscuridad será el único refugio para huir del enemigo, pero allí estarán las ratas. ¿Qué hacer, teniendo en cuenta que debemos cuidar de Hugo?

Súmale un elemento de "crafting", pudiendo recoger objetos y recursos para mejorar el equipo de Amicia y Hugo y una constante huída que nos llevará a encontrar otros huérfanos persguidos por la Inquisición. La Historia medieval nunca ha sido tan apasionante. Prepárate para una aventura que hará época. **A.P.R.**





LIFE IS STRANGE 2
Otra historia de la huída de dos hermanos, aunque ambientada en la época actual.



LAST DAY OF JUNE
Una aventura plagada de puzles, donde la narrativa audiovisual manda sobre la descriptiva.



OUTWARD

La fantasía se une al rol más real

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Aventura
- **Estudio/compañía:** Nine Dots/Deep Silver
- **Distrib.:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Marzo de 2019

www.ninedotsstudio.com/outward

LAS CLAVES

- Será un juego de **aventura y rol**, ambientado en un mundo de fantasía llamado Aurai.
- **Tendremos libertad total** para explorar, jugar y tomar decisiones que siempre tendrán consecuencias.
- **Cada paso será irreversible**. El juego salvará automáticamente de modo constante.
- Podremos jugar toda la aventura en **solitario o en modo cooperativo**.
- Tendremos que cubrir todas nuestras **necesidades básicas**.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un JDR en el que cada decisión contará de forma irreversible en el desarrollo de la aventura y la historia. Y el desafío se podrá vivir en solitario o modo cooperativo.

Una de las características que definen al rol más tradicional, el derivado de los juegos de lápiz y papel originales, es la libertad para tomar decisiones y la necesidad de asumir las consecuencias. Es algo que, salvo excepciones, se ha ido perdiendo en los videojuegos con el tiempo. Pero últimamente, están apareciendo una serie de JDR que apuestan por volver a la esencia originas. «Outward» se encuentra entre ellos.

Una historia personal

Estamos en el mundo de fantasía de Aurai. Aventureros, monstruos, mazmorras, comerciantes, exploradores, guerreros, soldados, magos. Piensa en lo que quieras, que ahí estará, como en un mundo canónico donde cualquier fan del género no echará nada de menos. Aurai es, además, un mundo enorme y abierto. Tendrás libertad total para moverte por él, explorarlo, conocer a sus habitantes, sus peligros y desafíos, sus secretos, sus tesoros. Un mundo en el que no seremos, además, ningún héroe ni un elegido de los dioses para salvar Aurai. O, al menos, no al inicio. Porque en este mundo que Nine Dots ha creado tu historia es tuya. Y de nadie más. Y es una historia que arrancará de forma nada halagüeña. Con un sonor fracaso y debiendo pagar una deuda enorme.

Aurai espera

En «Outward» seremos un campesino con una deuda de sangre por pagar. Una suma enorme de dinero que nos redimirá de los pecados de nuestros antecesores. Pero justo cuando lo habíamos reunido, un naufragoa lo echará todo a perder y arrancaremos la aventura con la necesidad imperiosa de cambiarlo todo, sobrevivir y saldar la deuda. ¿Cómo? Eso, amigo, será cosa tuya.

«Outward» es de esos juegos en los que todo parte de la nada. ¿Dónde ir? ¿A quién buscar? ¿Qué hacer? ¿De parte de cuál de las cuatro facciones de Auria nos pondremos?

El mundo nos espera. Literalmente. Y cada paso que demos irá constuyendo nuestra historia. También literalmente. Porque en «Outward» no habrá vuelta atrás. Lo que habrá será una vuelta a las esencias del rol. Y es que Nine Dots ha diseñado un sistema en el que no es posible cambiar nada hecho. El juego grabará automáticamente de manera

“Vive una aventura en el mundo de fantasía de Aurai, donde cada paso que des será irreversible”

Cuando la aventura se disfruta desde dos puntos vista a la vez

Dentro de las peculiaridades de «Outward» como JDR, una de las más evidentes, por su simple presentación visual, será el uso de un modo cooperativo local con pantalla partida, en el que cada jugador verá sus acciones en una parte propia de la pantalla. Es algo que también permitirá coordinar acciones contra enemigos poderosos sin necesidad de estar juntos, pudiendo usar tácticas variadas y usando también el entorno.



¡Entra en el mundo de Aurai y decide tu propio destino! «Outward» llega para buscar su sitio en los mundos abiertos de rol y supervivencia, donde cada decisión es definitiva.



¿Has elegido tu sitio para descansar? Pues no olvides hacerlo con un ojo abierto, porque los peligros siempre acechan.





Caza, come, bebe, cúrate. En el mundo de fantasía de «Outward» la supervivencia depende de más cosas que combatir y vencer a tus enemigos. Las necesidades básicas deben estar cubiertas.

constante, así que no habrá red de seguridad ni posibiidad de cargar una partida anterior.

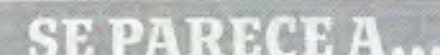
Es todo un desafío, desde luego. Y más si tenemos en cuenta que podremos jugarlo todo en solitario o en modo cooperativo, con un compañero, ya sea en modo local u online. Tus actos no te afectarán solo a ti, tenlo claro.

¿Cómo sobrevivir?

Sí, claro. Será posible morir en «Outward». ¿Significará esto que todo se echará a perder tras horas y horas de juego? No, necesariamente. El juego tendrá formas bastante ingeniosas de hacer que nuestro legado perdure. Pero eso es algo que ya descubrirás. Así mismo, es posible que una emboscada de unos bandidos no acabe con nuestra vida. Quizá nos secuestren y pidan un rescate. O nos abandonen atado a un árbol del bosque tras robarnos. El mundo de Aurai quiere ofrecer, en su fantasía, alternativas realistas en la evolución de la historia. Tu historia, recuérdalo.

En este sentido, además, hay que destacar el hecho de que deberemos cubrir nuestras necesidades básicas. Comer, beber, descansar, curarnos las heridas. Una infección puede ser más peligrosa que un monstruo en este mundo. No lo olvides. Y luego, claro, está la fantasía. La magia, sí, porque en Aurai habrá magia. Pero un hechizo no se aprenderá de la nada. El estudio, los rituales, conocer habilidades y personajes que te las enseñen. «Outward» quiere ser un desafío de rol y supervivencia, combinando de forma única las posibilidades de ambos mundos.

Lo que Nine Dots tiene entre manos también es una apuesta de riesgo. Todo pinta muy bien y algunas de las primeras cosas que se han visto de «Outward» son enormemente prometedoras. Pero dada la ambición del diseño y el mundo de juego –y las continuas consecuencias de nuestras acciones, que lo van modificando– puede que todo, también, tenga grandes peligros. En todo caso, ¿quién se resiste a algo así? **A.C.G.**



SE PARECE A...



CONAN EXILES
Como mundo abierto, pleno de desafíos y en el que no hay vuelta atrás, es magnífico.



FALLOUT 76
El yermo también se encuentra repleto de misiones a cumplir y compañeros a los que encontrar.



FELIX THE REAPER

- **Género:** Aventura/Puzle
- **Estudio/compañía:** Kong Orange/Daedalic Entertainment
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2019

felixthereaper.com

La Danza Macabra, la Muerte y la Doncella, las pinturas de Bruegel y el Bosco, y hasta The Twilight Zone sirven de inspiración a uno de los juegos más originales para 2019. Felix trabaja en el Ministerio de la Muerte y está enamorado de Betty, que lo hace en el Ministerio de la Vida. Felix piensa que si viaja a la Tierra y trabaja llevándose las almas de los pasan al otro barrio, mientras aprende a bailar, conocerá un día a Betty. Pero Felix solo puede moverse en las sombras. ¿Cómo se llevará a los vivos? Manipulando la luz, las sombras y... ¡bailando, claro!

CONAN UNCONQUERED

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Petroglyph/Funcom
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Segundo trimestre de 2019

www.funcom.com



Construir una fortaleza, formar un ejército y resistir a los ataques de las hordas salvaje de Hyboria es el objetivo principal de «Conan Unconquered», el nuevo título de estrategia de los creadores de clásicos del género, como «Star Wars: Empire at War». Entre sus características están la combinación de acción en tiempo real y pausa táctica, y multijugador cooperativo para dos jugadores.

THE ELDER SCROLLS ONLINE ELSWEYR

- **Género:** MMO/Rol
- **Estudio/compañía:** Zenimax Online Studios/Bethesda
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 4 de junio 2019

www.elderscrollsonline.com



El regreso de los dragones al mundo de «The Elder Scrolls Online» con su próxima expansión es solo parte de la aventura del Año del Dragón. La exploración de las sabanas, los cañones de Elsweyr, la defensa del hogar de los Khajiit, dirigir ejércitos de no muertos con la clase Necromancer... Las novedades que esperan a los fans del universo «The Elder Scrolls» no son pocas.

HELLBOUND

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Saibot Studios/NGD Studios
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2019

hellboundgame.com

Tras el lanzamiento en mayo de 2018 de su versión «Survival Mode», basada en los ataques de hordas de demonios y monstruos, Saibot tiene previsto para este año lanzar la prometida campaña de su «Hellbound». Con una historia más profunda: eres una máquina de masacrar demonios. Ya está. Bueno, aseguran que sí hay un guion, pero no lo quieren desvelar. En todo caso, como su predecesor, sus credenciales son ser un juego de acción al estilo de los 90 -«Duke Nukem 3D», «Quake»-, pero 20 años después. Toda una declaración de intenciones.



TEAM SONIC RACING

- **Género:** Velocidad/Arcade
- **Estudio/compañía:** SUMO Digital/SEGA
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 21 de mayo de 2019

www.sonicthehedgehog.com/TeamSonicRacing

Combinación de velocidad arcade y multijugador, es muy pronto para saber si «Team Sonic Racing» podrá llegar al legendario nivel de su otrora antiguo rival, en la saga «Mario Kart». En todo caso SUMO Digital prepara modos de juego múltiples y variados, por equipos o en solitario, con hasta 15 personajes del universo de Sonic, posibilidad de personalizar apariencia y rendimiento, objetos especiales para usar en ataques y defensas contra tus rivales y, claro, que una velocidad de vértigo inunde toda la acción del nuevo juegos de carreras de la saga.



GOOD COMPANY

- **Género:** Simulador/Estrategia
- **Estudio/compañía:** Chasing Carrots/The Irregular Corporation **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2019 *www.goodcompanygame.com*



El mito de las compañías tecnológicas revolucionarias que nacen en el garaje de casa, al modo de gigantes como Apple, es la base de «Good Company». El juego de Chasing Carrots nos marca el objetivo de pasar de emprendedor a creador de un imperio de fabricación de robots. De artesano a CEO, la creación, crecimiento, I+D+i y forja de tu gran empresa son el inicio para convertirse en leyenda.

OPERENCIA: THE STOLEN SUN

- **Género:** Rol **Estudio/compañía:** Zen Studios
- **Idioma:** Español (textos) **Fecha prevista:** 2020

operenciarpg.com



A semejanza de juegos como «Legend of Grimrock», que revivieron con enorme éxito el estilo clásico del JDR, llegará «Operencia». El juego toma su nombre del húngaro para "muy, muy lejano". Como los cuentos de hadas. Y no es por casualidad. Los húngaros de Zen Studios intentan recrear el folklore centroeuropeo de muchos de aquellos, en su vertiente más oscura -y original.



POPULATION ZERO

- **Género:** MMO/Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Enplex Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2019

pzonline.com

«Population Zero» es la apuesta rusa por unirse a la panoplia de juegos online de supervivencia, cuya cantidad va creciendo día a día. Y probablemente no sea el último del que escucharemos hablar en los próximos meses. En lugar de mundos de fantasía o historia alternativa, «Population Zero» nos llevará a un mundo alienígena donde tendremos que unirnos a otros jugadores, organizar tareas, reclamar territorios, construir, combatir clanes rivales y, además, luchar contra la fauna inteligente que puebla este mundo.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES

¡AL FIN!



He tenido que esperar más de una década, pero por fin voy a poder jugar a los juegos de «Halo» en PC. Jugué al primero de niño y me marcó, pero nunca he sido muy de consolas. Más de 15 años después, voy a volver a saludar al Jefe Maestro. ¡Gracias, Microsoft! ■ **Rubén A.**

Pues así es, Rubén. Ha costado lo suyo, pero ñpor fin la saga de «Halo» vuelve al PC. «Halo: The Master Chief Collection» es una gran noticia para los gamers "peceros", con el detalle extra de que también incluirá la "precuela", «Halo: Reach». Fue una saga pionera de los "shooters" en primera persona en consolas, y al fin podemos disfrutarla en PC en las mejores condiciones, a 4K y 60 fps.

AVENTURA GRÁFICA

Yo me crié jugando a aventuras, cuando se llamaban "gráficas"... ya sabéis, las de coger y usar objetos y hablar con la gente. Ando un poco desconectada y no sigo las novedades. ¿Sabéis si ha salido alguna últimamente de ese estilo que merezca la pena? ■ **Alexia**





En efecto, Alexia, en las últimas semanas ha salido una que nos ha llamado la atención. Se llama «Trumberbrook» y es una aventura alemana ambientada en los años 60, con un argumento de ciencia-ficción al estilo Expediente X o Fringe. Además de que es entretenida, destaca porque todos los escenarios están construidos a mano, con maquetas. ¡Ya verás cómo te gusta!

¿BRUJA O CAZADEMONIOS?

Estoy buscando un buen juego de acción, pero no tengo mucho presupuesto. Iba a pillar «Devil May Cry 5» pero un colega me ha dicho que «Bayonetta» es bastante parecido, y apenas vale 10 euros. ¿Cuál me recomendáis? ■ **Valancer**

Es cierto que ambos juegos tienen una jugabilidad similar, basada en los beat'em up y los combos, pero cada uno tiene su personalidad. Si no puedes gastarte mucho, pues lo lógico es empezar con «Bayonetta». Pero los dos son juegazos y, aunque suene a tópico, tienes que hacerte con los dos. Merecen mucho la pena, en serio.

¿UNO O DOS?

El otro día estuve en casa de un amigo y tenía el PC conectado a dos pantallas. Estuvimos jugando a algunos juegos y me gustó eso de tener más vista panorámica. Me estoy planteando poner dos monitores, pero otra opción que tengo es comprar un monitor ultra panorámico. ¿Cuál me recomendáis? ■ **Anónimo**



Pues depende un poco de tu presupuesto, y de si te molestan o no los marcos del monitor (a muchas personas, sí).

Si vas a aprovechar tu monitor actual y vas a comprar otro, o vas a jugar a 1080p extendida cuyos monitores estás muy baratos, económicamente te va a compensar usar dos monitores. Pero si no te gusta jugar con marcos o quieres resolución 2K o 4K, merece la pena un monitor ultra panorámico, que están bajando bastante de precio.

¿DEMASIADO DIFÍCIL?

Me da un poco de vergüenza reconocerlo, pero tuve que dejar «Dark Souls III» a medias porque me parecía muy difícil, me mataban cada 5 minutos y me cogía unos cabreos enormes. Ahora sale «Sekiro: Shadows Die Twice» que me atrae mucho, pero he leído que es incluso más difícil. ¿Es cierto? ■ **Kevin S.**

Aunque los autores son los mismos y el estilo es similar, las mecánicas de «Dark Souls» y «Sekiro: Shadows Die Twice» son diferentes.





LA POLÉMICA DEL MES

¿ADIÓS A LOS JUEGOS 3D?

Ya se que las usa poca gente, pero yo soy uno de ellos, y no entiendo que NVIDIA haya quitado el soporte de las gafas 3D Vision de los drivers de las tarjetas. Vale que no los actualice, pero... ¿para qué quitarlos? Los drivers ya pesan casi 1 GB, no creo que los controladores de las gafas le supongan tanto. Ahora si quiero jugar a juegos en 3D tengo que usar unos drivers viejos, pero necesito los nuevos para el resto de juegos. ¡Muy mal NVIDIA! ■ **Mágico48**



La verdad es que es un fastidio para los usuarios de las gafas 3DVision, pero es ley de vida en tecnología. Igual que se elimina el soporte de las tarjetas antiguas, lo mismo ocurre con el resto del hardware. Pero NVIDIA podría haber dejado los drivers de las gafas independientes a los de las gráficas, y así se podrían seguir usando sin renunciar a los más nuevos.

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.
El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

Este último tiene un poco más de acción y dinamismo, son combates más frenéticos. Es cierto es que es un juego difícil, pero es un término que no es fácil de medir, ya que depende de cada persona. Nuestro consejo es que, si te gustan los «Dark Souls» y te gusta el género, lo pilles, y te lo tomes como un reto... Si lo superas, te sentirás como un gamer pro, sin duda.



¡SIIIII!

He leído que van a salir para PC los juegos de detectives de «Phoenix Wright» de Capcom. Siempre he sido un fan de la saga en las consolas de Nintendo. En la noticia ponía que iba a salir en inglés, pero que más tarde sacarían el parche en otros idiomas. ¿Sabéis ya si saldrán en español? ■ **Zaca D.**

Es una gran noticia que «Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy» salga para PC. Son juegos divertidos y con un toque de aventura y puzzles que siempre tienen buena acogida en el mercado de PC.

Eso sí, Capcom no suelta prenda con los idiomas. Ha dicho que sacará un parche con varias traducciones, pero no sabemos si el castellano estará entre ellas.



OTRO CHURRO

Ni me había enterado, pero parece que van a hacer otra película de «Doom», directa a vídeo. Además id ha dicho que no tienen nada que ver con ella. ¿Realmente es tan mala que no merece ni un estreno en cines? ■ **C.Z.**

Así es, se va a estrenar una nueva película llamada "Doom: Annihilation", pero irá a plataformas televisivas. Nosotros solo hemos visto el tráiler y es verdad que no tiene buena pinta, pero hasta que no la veamos no podemos opinar. Hoy en día con el auge de Netflix, Amazon Prime Video, etc., sale rentable hacer películas solo para ellas.

STEAM LINK GRATIS

He visto que Valve ha publicado el software para convertir una Raspberry Pi en un Steam Link, y poder hacer streaming de juegos de PC desde el PC a la tele. ¿Merece la pena? ■ **Xiam**

Pues sí, Xiam, ya puedes montarte tu propio Steam Link con una Raspberry Pi. Con una Raspberry Pi 3 B+ y una conexión a 100 MB funciona bastante bien. Se ve prácticamente idéntico al monitor, salvo que los fondos se vuelven un poco borrosos si hay mucho movimiento. Por 35 euros que vale la Rapsberry merece la pena, pero es más que recomendable usar una conexión a Internet por cable.



CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

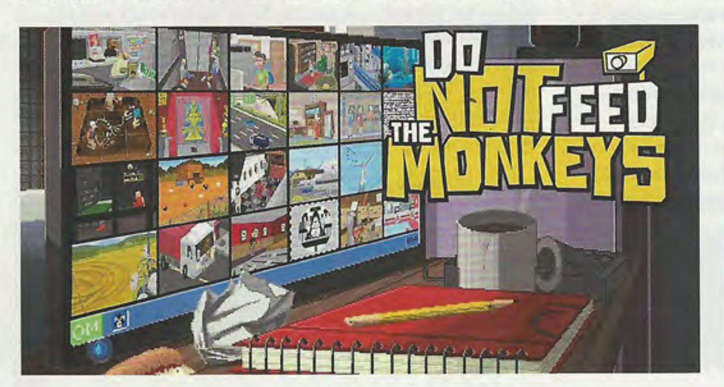
Los mejores juegos independientes de 2018 siguen son su ronda de premios, una vez avanzado el año. Sn tantos y tan buenos que no resulta fácil decidirse. Lo cual es bueno de cara a una promoción extra. ¿Qué tal si aprovechas alguna oferta para no dejarlos escapar?

INDEPENDENCE GAMES FESTIVAL 2019

Una gala más llena de calidad

■ **Género:** Varios ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** GDC ■ **Fecha:** 20 a 22 de marzo 2019
■ **Web:** *igf.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Nombres como «Do Not Feed The Monkeys» están entre los nominados a los mejores juegos en el Independence Games Festival. Es una cita importante que tiene lugar en torno a la GDC, donde los títulos indie se codean con lo mejor de la industria. Además de aprender de desarrolladores consolidados y adelantarse al futuro. Categorías de honor, sonido, arte, narrativa, originalidad o estudiantes están entre los nominados. Una forma cercana de dar premios, donde talento y esfuerzo se valoran más que una campaña publicitaria.





JENNY LECLUE DETECTIVU

Como en las mejores novelas

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** Mografi ■ **Lanzamiento:** 2019
■ **Web:** *jennyleclue.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Desde que empezamos a investigar los misterios de «Jenny Leclue» en 2014, su historia ha pasado muy despacio. Pero con fecha de lanzamiento para este año y más de 100.000 dólares en su campaña de financiación, esperamos que cumpla. No solo en salir pronto, sino en lo mucho que esperamos. Porque su estilo de dibujo animado no ha dejado de mejorar. También, por la profundidad a nivel de aventura. Las elecciones parecen multiplicarse junto a un mundo vivo, en cuanto a personajes y entornos. Solo nos queda esperar que la adaptación a español que prometieron y las voces en inglés encajen a la perfección para narrar cada situación a niños y mayores.

EN CAMPAÑA

UNDEAD HORDE



Recién estrenado en Steam Early Access, «Undead Horde» se ceba en algo que nos encanta. Derribar oleadas de no muertos, pero con la ventaja de poder unirlos a nuestro ejército. Es una idea que ya hemos visto antes en mayor o menor escala. Aunque con elementos de rol y un sistema en el que los elementos de generan en tiempo real. Para conseguir una experiencia diferente en cada partida, al tiempo que se sube de nivel. La fecha para que esté terminado aún no se ha fijado, pero se puede contribuir a su desarrollo desde la tienda de Valve.
■ *undeadhorde.com*

INSIGNIFICANT: THE LOST KINGDOM



Un robot con sentimientos nos acompañará en esta aventura. Una que no ha arrancado con gran éxito en Kickstarter, pero que nos gustaría ver convertida en realidad. El elenco de criaturas que presenta incluye gigantes de hierro y de carne, así como un repertorio de chupadores de sangre. El aspecto inicial del juego esconde bastante gore y la necesidad de sobrevivir. A nivel de planificación, la financiación llegaría con compras de elementos estéticos. Aunque aún queda mucho para que se haga realidad.
■ *kickstarter.com/projects/onllyastroo/insignificant-the-lost-kingdom*

La velocidad a la que se adaptan géneros habituales a la Realidad Virtual y Aumentada no nos cuadra. Mientras géneros como los juegos de disparos en primera persona superan obstáculos, otros más aptos –o que así lo parecen– apenas avanzan. Con pocas producciones que nos dejen ser generales, dioses o pilotos. Las producciones de calado no dan el paso, con el ejemplo de «Ace Combat 7» como gran fracaso, por retrasar su llegada a la Realidad Virtual en PC. Por otra parte, títulos de estrategia con varias entregas detrás tampoco se dignan a aparecer. En principio, adaptar suponer un esfuerzo. Por eso empezamos a agradecer más el trabajo de quienes empiezan de cero con la RV como herramienta. ¿Será este año, por fin, el del despegue definitivo?

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Esta vez traemos naves con un toque de estrategia, aventuras en un entorno que parece de una serie anime o robots gigantes. Son demos que arropan lanzamientos como «Angry Birds» y una forma curiosa de ver las batallas en la Segunda Guerra Mundial.

FINAL ASSAULT

Al otro lado de la torre

Género: Estrategia **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift, Windows VR
Desarrollador: Phaser Lock Interactive **Disponible:** abril 2019 **Precio:** Por determinar
Web: *finalassaultvr.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■





A veces nos preguntamos quién está detrás de los ejércitos que asaltan nuestras torres. Esas mentes que lanzan columnas de tropas para destruir nuestras defensas. En «Final Assault» está la respuesta. Adoptamos el papel al otro lado, con una colección de armamento contra las tropas de la 2ª Guerra Mundial. Unidades aéreas, terrestres, artillería y tanques se mezclan en un espectáculo en RV. Aunque, en pocas palabras, solo cambie el punto de vista para un género bastante explotado.



ANGRY BIRDS VR: ISLE OF PIGS

Siempre encajan

Género: Arcade **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift **Desarrollador:** Resolution Games
Disponible: 7 de febrero 2018 **Precio:** 12,49€ **Web:** *resolutiongames.com/angry-birds-vr-isle-of-pigs* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



Parece que nunca dejaremos «Angry Birds» de lado, con sus mecánicas sencillas, y siu gran diversión. El azar de la destrucción se cobra una nueva víctima con la libertad que proporciona la RV. Esta incursión es una aventura nueva. Con su justificación a modo de historia y los cerdos en el lugar donde suelen veranear. Detalles como poder elegir la mano favorita para jugar y unos niveles bien diseñados compensan que el apartado visual no nos convenza demasiado.

DEMOS

STARBLAZER
HTC VIVE



El rediseño de sus niveles puede hacer que tengamos un gran título delante. Mientras llega, esta demo ayuda a ver su estrategia espacial de otra forma.
■ *pro2131.com/starblazer*

TOKYO CHRONOS
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Con el anime como base, esta aventura puede ayudar a que más experiencias de este tipo traspasen fronteras, aunque con el idioma como barrera.
■ *tokyochronos.com/en*

SUNSET GIANT
HTC VIVE



El nombre es, quizá, lo más impresionante de este título donde no se esconden los polígonos propios de una ciudad virtual iluminada por la puesta de Sol.
■ *ninjinix.com*

La apuesta por Oriente de «Total War» sigue, a un ritmo que se nos antoja lento. Pero es la norma con los títulos que queremos jugar. Hacemos gala de paciencia para evitar desastres, con desarrollos a los que deberían haber echado el alto antes de que fuera tarde.

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

Piedra, papel, tijera, lagarto, Spock

Género: Estrategia **Idioma:** Español **Estudio:** Creative Assembly **Disponible:** 23 de mayo 2019 **Precio:** 59,99€ **Web:** *totalwar.com*
INTERÉS:

Llegar al rango de Emperador en «Total War: Three Kingdoms» nos dará acceso a toda una colección de líderes. El duodécimo de estos poderosos señores es Dong Zhuo, cuya facción parece basarse en desatar el terror. El retraso en el lanzamiento, ahora el 23 mayo, parece estar relacionado con el equilibrado de las facciones, aunque también con la novedad de usar personajes.

Las clases de héroes dan lugar a un juego más personal. Donde cabe la personalización con sus monturas y objetos. Está presente la idea de identificar elementos, con agua, madera, fuego, tierra y metal. Estos complican las estrategias de cara a disponer unas u otras unidades sobre el terreno. Al tiempo que los generales evolucionan y se arman para arrancar la victoria. El tiempo nos dirá si la elección de Creative Assembly ha sido acertada.

Otros detalles, como un rediseño total de los murales que muestran la información antes de la batalla también parecen llevar tiempo. Con solo pasar el puntero del ratón por encima se ve el potencial de un ejército. Con lo que nos ahorraremos algunas derrotas, de tener precaución.





«Total War: Three Kingdoms» baja a tierra con líderes que luchan frente a ejércitos que prometen no defraudar.

DEMOS

MUTANT YEAR ZERO



Este juego lleno de humor y originalidad estrena nueva demo para quien no se haya lanzado aún a descubrir su mundo de mutantes.
mutantyearzero.com

CRYING SUNS



Cuando una galaxia va a morir, parece que solo los mejores estrategas sacarán provecho del problema. ¿Qué tal probar antes con una demo?
cryingsuns.com

AQUATICA



Sumergidos en un escenario claustrofóbico, puedes desarrollar a los personajes en este JDR, escapar o controlar la situación.
store.steampowered.com/app/1004800/Aquatica

DIARIO DE DESARROLLO

HADES



Supergiant Games se atreve con otro título de rol con su estilo peculiar. La mitología llega a Epic Store como lugar de compra para los elegidos.
supergiantgames.com

LEFT ALIVE



La guía extendida desde Square-Enix con sus vídeos de «Left Alive» han dejado claro cómo sería antes de llegar, al estilo de hace décadas.
left-alive.square-enix-games.com

DIRT RALLY 2.0



Desde el estreno del «DiRT Rally» original, en Codemasters no han parado de aportar mejoras. Estos incluyen la elección de neumáticos.
codemasters.com

PROJECT WINTER



Por medio de un vídeo, el equipo de Other Ocean han adelantado el trabajo que queda por hacer en su título, ya en Steam Early access.
projectwinter.co

Los planes de Bethesda para «Fallout 76» no se han quedado en el lanzamiento. Tampoco los de Bioware y Electronic Arts con «Anthem», que promete solucionar cualquier queja de la comunidad de jugadores. El futuro pinta mejor que en sus mundos destruidos.

FALLOUT 76

Planes en el yermo para 2019

Género: Rol/Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Bethesda **Disponible:** 2019 **Precio:** Gratis **Web:** *bethesda.net* **INTERÉS:**

Pasar al online una saga como «Fallout» ha sido todo menos sencillo. Pero al camino de Bethesda con esta aventura aún le queda mucho. De eso da buena cuenta la lista de cambios y planes que han publicado. Una que se ha inaugurado el 13 de marzo con una misión nueva, Wild Appalachia, junto a la destilación de bebidas. Pero hay más para los próximos meses.

La primavera está cargada de novedades, incluido un modo supervivencia. Pero luego llegará un verano con Nuclear Winter, cambio de reglas incluido. A esto se sumará el saqueo de refugios con dificultad elevada y la función de jugadores legendarios. La experiencia tendrá premio con habilidades y armas más poderosas. Hasta otoño, en que llegue Wastelanders, no pararán los cambios.



LLOUT 76 - AGENDA PARA 2019









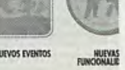


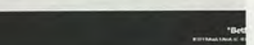












ANTHEM

90 días tras el lanzamiento

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Bioware **Disponible:** 2019 **Precio:** Gratis **Web:** *ea.com* **INTERÉS:**

Además de intentar solventar fallos de estabilidad, en Bioware tienen también un plan para enganchar a los jugadores de «Anthem». Incluye mejoras técnicas, retos y recompensas. Tampoco faltan elementos cosméticos que llegan desde los primeros días, junto a eventos gratuitos. Será la clave para tener ocupados a los jugadores.



GRIM DAWN

A por las arenas y sus monstruos

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Crate Entertainment **Disponible:** 27 de marzo 2019 **Precio:** 17,99€ **Web:** *grimdawn.com* **INTERÉS:**

Con los episodios que suma «Grim Dawn» va camino de convertirse en uno de los títulos más extensos de su género. Con «Forgotten Gods» para ampliar el repertorio de bestias rumbo a seres de la mitología clásica. Los nuevos personajes, objetos y el modo de niveles infinitos también añaden muchas horas.



MODS

SUPREME COMMANDER 2
COOP



Hasta cuatro jugadores pueden meterse en las partidas de este título, que va camino de la década.
nexusmods.com/supremecommander2/mods/1

MONSTER HUNTER WORLD
XENOBLADE 2 PNEUMA



Otro personaje más llega al juego de monstruos de Capcom. Esta vez desde la franquicia «Xenoblade».
nexusmods.com/monsterhunterworld/mods/869

HALF-LIFE
TOP DOWN



Jugar a «Half-Life» con perspectiva cenital cambia mucho el juego.
moddb.com/mods/half-life-top-down/downloads/half-life-top-down-v1

HALF-LIFE 2
TEXTURAS CON IA



La moda de aplicar IA a las texturas de juegos antiguos llega a «Half-Life 2», con un resultado que sorprende.
averagejoe.alcyoneus.feralhosting.com

Pueden parecer pocos los juegos gratuitos Battle Royale que apuestan por el modo Free to Play o similares para triunfar. Al menos, al ver el éxito de «Fortnite». Pero recordamos el fracaso de algún otro y lo cierto es que la lista abruma. Al menos, hay originalidad...

ACTUALIZADOS

PATH OF EXILE



Synthesis es el nombre de un nuevo reto para «Path of Exile», que llega con la versión 3.6.
■ *pathofexile.com*

HEAVY METAL MACHINES



La liga del metal ha llegado con una actualización que ofrece modo competitivo y un torneo.
■ *heavymetalmachines.com*

BRAIN OUT



Después de cumplir dos años desde su lanzamiento, este título gratuito crece más aún.
■ *brainout.org*

LIFE IS FEUDAL



Una nueva isla se abre de forma gratuita para quien quiera sobrevivir en un mundo medieval.
■ *lifeisfeudal.com*

WIDE CROSS



Marzo ha sido un mes intenso en cuanto a actualizaciones para «Wide Cross».
■ *tripeaks.net*

RING OF ELYSIUM

Huyendo del paraíso por temporadas

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Aurora Studio ■ **Lanzamiento:** 2019 ■ **Web:** *ringofelysiumonline.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■■

Bicicletas, alas delta, ganchos y helicópteros en los que huir. Estos elementos son parte de un nuevo Battle Royale que llega de las manos de Aurora Studio. Pero lo realmente sorprendente es todo lo que da teniendo en cuenta que es uno de los packs de fundadores más económicos, tan solo 2,39€ para quien se apunte a las pruebas en Steam Early Access. En cuanto al título en cuestión, tiene aún medio año por delante en desarrollo. Al menos ese es el plan que hay en principio, entre los desastres naturales que invitan a dejar atrás los idílicos escenarios de este «Ring of Elysium», que seguro que dará mucho que hablar en los próximos meses.



Las temporadas empiezan a sucederse en este Battle Royale al que aún queda medio año para estar terminado, según sus responsables.





APÚNTATE A LA BETA

CONQUEROR'S BLADE



Los señores medievales de «Conqueror's Blade» han abierto el cupo para jugar antes de tiempo en su mundo. Las batallas parecen llenas de unidades y tanto la lucha cuerpo a cuerpo, como las tácticas en grupo pueden ser la llave para una forma diferente de entender las batallas online.
■ *cb.my.com*

ANNO 1800



El lanzamiento de «Anno 1800» está cerca, pero aún hay tiempo para probar los últimos cambios de Ubisoft. Su saga de gestión y estrategia nos lleva atrás en el tiempo, mientras avanza en cuanto a tecnología. A la vez que inunda de contenidos y explicaciones su web.
■ *anno-union.com*

Dicen que a «Destiny» le ha faltado un modelo como el de Disney con sus películas. Es decir, que supongan solo una parte de los ingresos. Algo que parece funcionar con licencias como «Overwatch», «World of WarCraft» y otros que no paran de hacer caja.

DEVIL MAY CRY 5 COLLECTOR'S EDITION

Entre macarra y molón, como el juego



Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Capcom **Lanzamiento:** 8 de marzo 2019
Precio: 149,99 € **Web:** *devilmaycry5collectorsedition.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Nos supera esta edición coleccionista de «Devil May Cry 5». Aunque incluir una furgoneta en uno de estos packs es todo un riesgo, por si hay alguien que no se sienta atraído por un objeto con ruedas. Pero, para el resto, la réplica del vehículo que lleva a los protagonistas es todo un plus. Tanto o más que el baúl en que se guarda todo. El resto incluye una pegatina típica de I Love Osaka, un libro de arte, un póster en tela y el logo para pegar metido en otra cajita. La edición del juego se incluye en un código para Steam, nada de discos.

Tampoco podían faltar los objetos digitales, con cuatro brazos. Entre ellos está uno sacado directamente de «MegaMan». Aunque también tenemos una moto, Cavaliere R, para que Dante pueda hacer de las suyas. ¿Qué más se incluye? La BSO de la saga, hasta el 4, y extras visuales y sonoros.



La furgoneta con el logo en neón y el baúl para guardar esta edición son lo más llamativo de uno de los juegos del año 2019. Y es que aunque no ha hecho más que empezar, no hay duda de la calidad que Capcom le ha dado.

DE COMPRAS

MONSTER JAM STEEL TITANS



Ruedas enormes y mucho barro es lo que promete este título de conducción extrema, que en su edición coleccionista trae un vehículo en metal.
■ *monsterjamgame.com*

ONE PIECE

El nuevo título de la franquicia no es lo que esperábamos en calidad, pero las figuras que llegan son un "regalo" para los aficionados, a partir de 39,95€.
■ *game.es*

MONOPOLY OVERWATCH

No podía faltar una versión Monopoly de «Overwatch». Se ganan puntos al recorrer el tablero y capturar objetivos.
■ *game.es*

JUMP FORCE



Para quien haya tenido oportunidad de conseguirla, esta edición Premium llega algo descafeinada a PC. Más digital de lo esperado, pero digna de coleccionar.
■ *store.bandainamcoent.eu*

PARA TU COLECCIÓN

NERF CON OVERWATCH

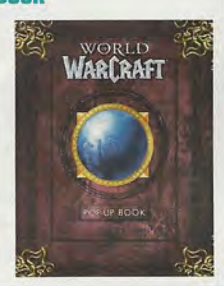
El verano también se acerca y no faltan actividades que hacer con los videojuegos como excusa. Tanto en casa como fuera, gracias a ideas que traspasan lo digital. ¿Qué tal unas batallitas con lanzadores NERF? En Blizzard Entertainment han sabido verlo claro, junto a Hasbro, y llega la nueva colección de sus juguetes. Con el NERF Rival de «Overwatch» de D. Va, el de Torbjön o el de Tracer.
■ *game.es*



LECTURAS

THE WORLD OF WARCRAFT POP-UP BOOK

Leer es lo de menos en este libro de «World of WarCraft». Su belleza está en la forma de abrir cada página. Es de esos libros que despliegan escenas y figuras troqueladas entre las páginas. Están representadas las ciudades de Kul Tiras y Zandalar, además de centros a modo de bodegón con cada una de las facciones disponibles.
■ *amazon.es*



■ **Evento:** Varios ■ **Juego:** Rainbow Six Siege ■ **Compañía:** Ubisoft ■ **Fecha:** 2019 ■ **Fuente:** *ubisoft.com*

RAINBOW SIX A TOPE EN PC



Nueva temporada y muchas novedades para el juego de Ubisoft, que busca triunfar como eSport en todo el mundo.

La primera temporada del año 4 de «Rainbow Six Siege» ya está disponible, bajo el nombre de Operation Burnt Horizon. Esta trae dos nuevos agentes, Mozzie y Gridlock, junto al mapa desértico Territorio Remoto. Pero las noticias sobre el juego de Ubisoft siguen con la puesta en marcha de R6 Spain Nationals 2019. Una propuesta para encaminar los esfuerzos y afianzar «Rainbow Six Siege» como eSport en España.

Desde mediados de marzo han tenido lugar los primeros enfrentamientos de este R6 Spain Nationals 2019. Con un total de 10 equipos, donde están los siete mejores de España y tres conjuntos de aficionados que se clasifican de forma abierta. Durante 18 jornadas, el objetivo es conseguir un grado más en la profesionalización y llegar al nivel de torneos internacionales. Además, se hay una bolsa de 20.000 €.





■ **Evento:** Hearthstone Masters ■ **Juego:** Hearthstone ■ **Compañía:** Activision-Blizzard ■ **Fecha:** 2019 ■ **Web:** *blizzard.com*

HEARTHSTONE MASTERS

La celebración de Blizzcon cada año da pie a que se reproduzcan sus momentos más impresionantes.



Además de la escena competitiva al más alto nivel, también ha habido novedades para el año del Dragón en «Hearthstone».

En los eventos Hearthstone Masters se busca el calor humano, con muchos participantes en plena competición al estilo suizo. Son tres días de enfrentamientos con un premio final de 250.000 dólares y el título de Gran Maestro en juego. En la edición de 2019 hay varias posibilidades para clasificarse. Ya sea por ganar un torneo Masters Qualifier en línea, estar entre los mejores, ser invitados, haber ganado el Masters Tour anterior, las China Gold Series o por acabar el año del Cuervo con al menos 120 puntos de competición.

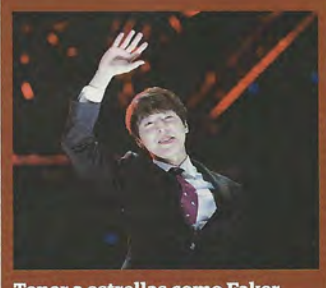
El formato de 2019 para Hearthstone Masters también tiene novedades en cuanto al uso de mazos. Pero no es todo en cuanto al competitivo de Blizzard, pues se ha anunciado también Hearthstone Grandmasters. Todo un reclamo para entrar de lleno en el año del Dragón con las últimas actualizaciones del juego de cartas.

SALÓN DE LA FAMA

KIM 'KKOMA' JUNG-GYUN



Entrenador de SK Telecom T1 y muy apreciado por su equipo, 'Kkoma' es una de las estrellas de «League of Legends» a nivel mundial. Nombres como Faker, el llamado mejor jugador de LoL, están a sus órdenes. Con una trayectoria que se remonta a 2013, cuando empezó a entrenar. Antes de jugar a «League of Legends», Kim 'Kkoma' Jung-Gyun también lo hizo con «StarCraft 2». Su anterior nick era 'LittleBoy' y representó al equipo Old Generations en Corea del Sur. Pero todo el éxito le ha llegado con el MoBA de Riot Games, donde su palmarés no para de crecer. Este incluye el World Championship 2016, un segundo puesto en los Worlds 2017 y mucho más junto a SKT.



Tener a estrellas como Faker en su equipo hace que 'Kkoma' confíe enormemente en el potencial de SK Telekom T1 en LoL.

■ **Evento:** Dreamhack Sevilla ■ **Juego:** CS:GO ■ **Compañía:** DreamHack Spain ■ **Lugar:** Sevilla ■ **Fecha:** 13 a 15 diciembre 2019 ■ **Web:** *dreamhack.es/sevilla*

DREAMHACK OPEN CS:GO



El evento de Sevilla regresa en diciembre con CS:GO como juego abanderado.

DreamHack Open de CS:GO vuelve a España de la mano de Dreamhack, que tendrá en diciembre su cita más importante. Aunque sin despreciar la expansión de esta competición y fiesta, que esperamos aterrice con éxito también en Bilbao, aparte de otros clásicos, con Valencia como el más popular de todos.

El evento promete reunir a los mejores equipos de CS:GO de todo el mundo, con un premio de 100.000 dólares. La idea es compartir la máxima competición con otras ciudades, más allá de Valencia, donde se celebran eventos internacionales de Rocket League y Rainbow Six Siege.



■ **Evento:** Overwatch League ■ **Juego:** Overwatch ■ **Compañía:** Activision-Blizzard ■ **Fecha:** 2019 ■ **Web:** *playoverwatch.com*

PARÍS Y BAPTISTE EN OVERWATCH

El camino de Overwatch League sigue arropado por Blizzard, que parecen tener todo controlado en cuanto a contenidos.



Resulta difícil mantener el ritmo en cuanto a contenidos nuevos en un título competitivo. El ejemplo de «Overwatch» se basa en la intensidad y en responder ante cualquier crítica.

En el apartado de las novedades, un nuevo mapa de asalto se ambienta en París y parece ser un guiño para captar más jugadores y aficionados europeos. Además, también vemos que ha surgido un médico como nuevo personaje, Baptiste.

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios. **Web:** *play.eslgaming.com/spain* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/esl_spain*



OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos. **Web:** *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



BATTLEFIELD V BATTLE ROYALE

El modo Firestorm para «Battlefield V» está ya aquí, para que los jugadores prueben su modalidad Battle Royale para 64 jugadores. *ea.com*

CS:GO CASTIGA MENOS

El sistema económico de «CS: GO» ha cambiado con una actualización en la que cada ronda perdida se ingresan 500 dólares y hay menos penalizaciones. *counter-strike.net*

TEMPLADO



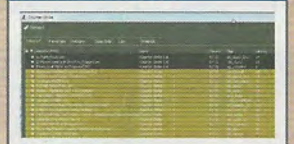
PANTALLA DE CARGA EN LOL

Una nueva pantalla de carga en «League of Legends» ofrece información sobre los puntos de maestría de un jugador con su personaje. *leagueoflegends.com*

BAJA EL PRECIO DE LAS PANTALLAS

2017 y 2018 han sido años de precios muy altos en RAM y pantallas. Pero la tendencia parece cambiar en 2019, según datos de Digitimes. *digitimes.com*

FRÍO



MALWARE EN COUNTER STRIKE

Un estudio de Dr. Web afirma que el 39% de los servidores de «Counter Strike» están contaminados con software malicioso. *drweb.com*

1 MILLÓN PARA NINJA

Los 50 millones de jugadores en un mes de «Apex Legends» pudo apoyarse por un millón de dólares para Ninja, con sus 13 millones de espectadores el 5 de febrero, según Reuters. *reuters.com*

EN PORTADA

SIN

Así era la gran villana de la acción 3D en PC

Ritual Entertainment quería hacerse un hueco y un nombre propio en el disputado género de la acción 3D hace 20 años, y lo consiguieron con su divertidísimo y sensacional «SiN». Un juego con el que el estudio texano combinaba la vanguardia tecnológica gracias al motor de «Quake II» –por el acuerdo con sus amigos y colegas de id–, junto con una estupenda trama y un sensacional diseño de personajes, entre los que destacaba, de forma inequívoca, la malvadísima Elexis Sinclaire. En «SiN» nos topábamos con una de esas distopías cyberpunk que nos llevaba a un futuro donde la ciencia se torcía de mala manera gracias a la genialidad de Elexis. Una bioquímica empeñada en llevar a la humanidad a una nueva era con sus experimentos genéticos. Las guerras de poder, científicos locos, una ambientación tecnoindustrial, armas a tutiplén, mutantes, personajes de un carisma sin igual... Todo en «SiN» apuntaba a un auténtico juegazo que llegaba para insuflar algo de aire fresco en el género de la acción 3D, y vaya si lo consiguió. Tanto que su preview hizo que se convirtiera en la portada del mes.


El carisma y talento de Elexis la convertía en un personaje fascinante y de un innegable atractivo en el género.


El genio de Elexis como bioquímica le permitía crear una nueva raza de humanos mutantes en el juego.


John Blade era el protagonista y personaje principal de «SiN». Era la cabeza visible de Hardcorps, empresa de seguridad que velaba por la ley en Freeport.



MICROMANÍA 43, TERCERA ÉPOCA
Una mujer de armas tomar ocupaba la portada del número 43 de Micromanía. Y, no, no era Lara Croft. La aparición de un personaje como Elexis Sinclaire era todo un soplo de aire fresco, con una grandísima villana para un juego de acción genial.



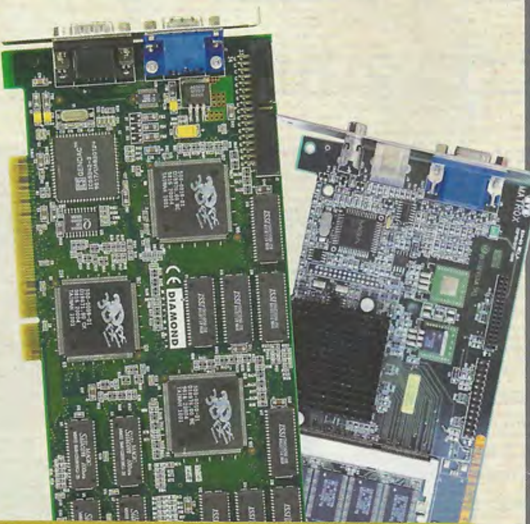
EL PERSONAJE
ELEXIS SINCLAIRE

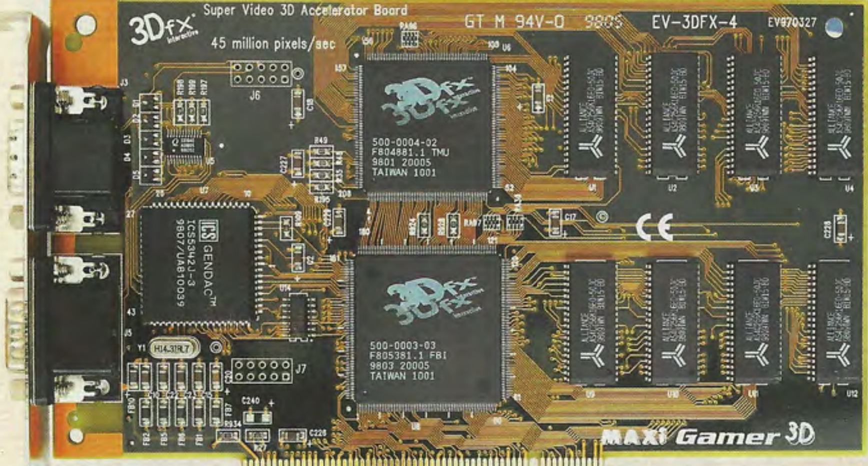
En un género dominado por villanos arquetípicos, Elexis Sinclaire se erigía en «SiN» como un personaje único. Una científica de físico tan exuberante como su genialidad. Una bioquímica que quería dominar un futuro cyberpunk gracias a la creación de una nueva raza humana. Un personaje atípico que volvió en 2006 en «SiN Episodes». Su estética y diseño se basaron en la modelo canadiense Bianca Beauchamp.

DESTACADO
TARJETAS 3D

Cuando 3Dfx reinaba en el mundo del hardware

Hace 20 años las tarjetas 3D aún eran "aceleradoras". Las conexiones eran AGP. Se hablaba de texels, Z buffer y la memoria de vídeo se medía en MB. Hoy nos preocupamos de las 4K y el soporte de raytracing, FreeSync y G-Sync y nos perdemos, pero lo que había en el mercado del hardware gráfico dos décadas atrás era un auténtico pandemonio de chips, marcas, modelos y compatibilidad con APIs de todo pelaje. Así que no hubo más remedio que preparar un informe especial para empezar a entender todas las opciones disponibles. ¡Ay!, si entonces hubiera sido tan fácil como ahora...





GUÍA UNREAL

Uno de los juegos del año era, sin duda, «Unreal». Tan esperado como espectacular y sorprendente, se convirtió en el origen de una saga sin igual y dio nombre al más famoso motor 3D de hoy en día. Tan impresionante era que le dedicamos una guía igual de impactante de nada menos que... ¡32 páginas! Todos los escenarios, misiones, enemigos y niveles multijugador, en una guía irrepetible. ¡Brutal!





MICROMANÍA 43 TERCERA ÉPOCA

¡Menuda época vivía el PC hace 20 años! Todo era revolucionario en el hardware, los juegos, los géneros, las licencias... ¡Seguro que te acuerdas!


Deathtrap Dungeon
La bella y el bestia
77

DEATHTRAP DUNGEON

No todo era Lara Croft en los juegos de acción de EIDOS de la época. La fantasía también tenía su hueco en juegos como «Deathtrap Dungeon».


X-Files. The Game
Se busca agente especial
70

X-FILES, THE GAME

Sí, es probable que muchos no lo recuerden, pero existió un juego oficial de «Expediente X». Tan peculiar que no aparecían ni Mulder ni Scully, a los que había que buscar.


HEXPLORE
Fantasía heróica

HEXPLORE

Rompedor, apasionante, divertido, absorbente... La fantasía de «Hexplore» hizo que el juego de Infogrames se convirtiera en el MegaJuego del número 43.


Queen The Eye
El ojo que todo lo ve
68

QUEEN THE EYE

Ahora que tan de moda se ha puesto Queen gracias a la película Bohemian Rapsody, es posible que alguno se acuerde de «Queen The Eye». Tan único como el grupo.

EN PORTADA
WORLD SHIFT
Solo no podías; con amigos, sí

Cuando los jugadores se acostumbran a una serie de reglas en los géneros más populares, que parecen convertirse casi en canónicos, de vez en cuando aparece un título que pretende romper el molde. Y, a veces, lo consigue. Eso era lo que ocurría con «WorldShift», un proyecto de los creadores de la saga «Tzar» que combinaba toda su experiencia en el mundo de la estrategia con una oferta atractiva y realmente única: desafíos cooperativos en la campaña. Lo que parecía casi una locura, combinando un diseño de acción que mezclaba jugabilidad individual y multijugador, resultaba ser un refrescante experimento donde afrontar ciertos desafíos con garantías exigía la participación de varios jugadores. En «WorldShift» su peculiar ambientación de ciencia ficción, sus gigantescos jefes finales y esa mezcla de diseño cooperativo e individual, convertían la juego de Black Sea Studios en una rara avis, tan atractiva como divertida. La estrategia se expandía a través de Internet para hacer de «World Shift» un juego que, seguro, muchos fans del género aún recordarán con agrado.



Los gigantescos jefes finales eran uno de los elementos más diferenciales de «WorldShift».

La estrategia del juego de Black Sea Studios y FX apostaba por un inédito diseño con misiones cooperativas para afrontar desafíos con varios jugadores.



MICROMANÍA 162, TERCERA ÉPOCA

El número 162 de Micromanía estaba lleno de proyectos y juegos rompedores. Conceptos innovadores y revolucionarios poblaban los titulares de portada, desde «Spore» hasta el «WorldShift» de FX, que le daba una vuelta de tuerca a la estrategia.

EL PERSONAJE
WILL WRIGHT

En una época como la actual, es difícil encontrar creadores tan carismáticos como Will Wright. El hombre que se inventó la saga «SimCity» y que, sobre todo, dio forma a una idea como «Los Sims», que lleva casi 20 años –¡cómo pasa el tiempo!– en plena vigencia y vendiendo juegos como churros, lleva casi 10 años apartado del desarrollo, pero en la GDC de 2018 anunció un proyecto para móviles: «Proxi».



DESTACADO
PRINCE OF PERSIA

Así era la reinvención animada del Príncipe



Un guantelete especial que era tanto herramienta como arma. Una compañera, Elika, que era mucho más que un secundario de lujo. Y una estética inédita. Ubisoft ponía su tecnología más vanguardista –con el motor de «Assassin's Creed II»– a disposición de una superproducción –¡más de 150 desarrolladores!– con la que reinventaba a uno de sus personajes más carismáticos, en la vuelta de «Prince of Persia».





EDICIONES COLECCIONISTA

De «World of Warcraft» a «The Witcher». De «Medieval II Total War» a «Crysis». Las ediciones de coleccionista llevan años y años siendo objetos de deseo de muchos jugadores, y hace una década eran tan atractivas o más que ahora. Por eso reunimos en un reportaje especial las más espectaculares e impresionantes del momento. ¿Todavía tienes las tuyas en la estantería?



MICROMANÍA 162 TERCERA ÉPOCA

¡Qué juegazos pudimos disfrutar en el número 162 de Micromanía! Rol, acción, aventura y algunos realmente inclasificables... ¡Geniales!



MASS EFFECT

El origen de la genial saga de rol galáctico de BioWare merecía una completa solución, como la que incluimos en el número 162, hace diez años.



SPORE

Innovador, rompedor, único, genial, extravagante... Todo ello se podía aplicar a «Spore», el juego con el que el talento de Will Wright volvía a ponerse de manifiesto.



PROJECT ORIGIN

El universo de «FEAR» volvía en un juego que volvía a hurgar en la historia de Alma, esa terrible e inquietante niña que nos aterrorizó de lo lindo en su momento.



UBIDAYS 2008

Ubisoft estaba en plena expansión y reinvención de sus franquicias más exitosas y populares, y todas se vieron en exclusiva en los Ubidays 2008, a los que acudimos.

El regreso de grandes clásicos, en su forma original, de remake o en máquina virtual es siempre una gran noticia. Y en estas dos páginas pocas veces hemos tenido tantos regresos juntos. ¡Qué bueno!

CLÁSICOS DE VUELTA

SILENT SERVICE 1 + 2



Ahora que los simuladores no están en su mejor momento es una buena idea volver a un gran clásico, como «Silent Service», que en un pack ofrece los dos primeros de la saga.

■ *www.gog.com/game/silent_service_12*

SIMCITY 4 DELUXE



Los desastres naturales de «SimCity 4 Deluxe» pueden estar de vuelta en tu PC, si te haces con él en GOG por algo menos de 20 €. 15 años después, sigue igual de divertido.

■ *www.gog.com/game/simcity_4_deluxe_edition*

THE SETTLERS 4 GOLD



Si lo tuyo son las ediciones completas de los clásicos, no debes perderte la edición Gold de «The Settlers 4», con el juego original y las dos expansiones. Por solo 10 euros.

■ *www.gog.com/game/the_settlers_4_gold_edition*

UN RENACIMIENTO DIVINO
GODS REMASTERED

Para los fans, nuevos y antiguos, de los Bitmap Brothers

- **Género:** Plataformas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Robot Riot UG
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Precio:** 19.99 €
- **Consíguelo en:** *www.robotriotgames.com*

INTERÉS: ■■■■■■■■■

Aunque lleva ya unos meses disponible, no habíamos hablado aún del regreso de un clásico, en forma de remake, con el que muchos veteranos seguro que soltarán una lagrimita de felicidad. The Bitmap Brothers eran un estudio de enorme reputación, con clásicos como «Xenon», «Speedball» o este «GODS», que ha vuelto para PC y Xbox actualizado en su aspecto visual, aunque ofrece una opción para disfrutarlo con su aspecto original, clavado al la edición de 1991. Además, incluye un modo "speedrun" para competir con otros jugadores. ¡Qué recuerdos!

www.robotriotgames.com









ELEGIR EN MINIMEGADRIVE ES COSA DE LOS JUGADORES



SEGA MEGADRIVE MINI

Cuando leas esto estará a punto de celebrarse el SEGAfes 2019 –fin de semana del 30 de marzo– en el que SEGA dará a conocer la elección de los jugadores para elegir algunos de los títulos del catálogo de MegaDrive Mini. La consola llegará este 2019 y se confirma que contará con juegos de las sagas «Sonic», «Puyo Puyo» y «Shining Force». Elegir el primero o el segundo de cada saga es cosa de los jugadores. ¿Has votado?

■ *segafes.sega.jp*

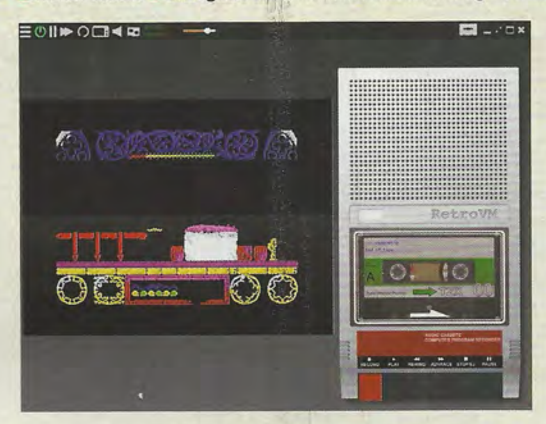


LOS 8 BITS A TOPE EN TU PC

RETRO VIRTUAL MACHINE

¡La máquina virtual perfecta que estabas esperando para tu PC!

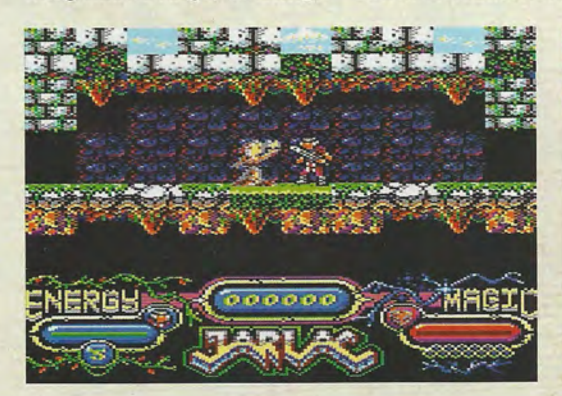
■ **Género:** Emulador 8 bits ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio/compañía:** Juan Carlos González Amestoy ■ **Lanzamiento:** Ya disponible (v. 2.0)
■ **Precio:** Gratuito ■ **Consíguelo en:** *www.retrovirtualmachine.org* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■





Emuladores de 8 bits hay muchos. Pero ninguna es como «Retro Virtual Machine». Decir que es el mejor que hemos visto nunca no es exagerado. Emula todos los modelos de ZX Spectrum y Asmtrad, los recrea físicamente en pantalla, añade el casete o unidad de disco, emula los ruidos e imágenes de carga, es configurable en multitud de detalles, compatible con teclado y mandos. Es absolutamente apabullante y alucinante, y en las versiones que lleva desde su lanzamiento a finales de 2018 va puliendo defectos y añadiendo funcionalidades. Además, es obra de un genio español. ¡No has visto nada igual!
www.retovirtualmachine.org







LA WEB DEL MES

RETROWORKS



Justo al lado de estas líneas hemos hablado de RetroVirtual Machine, y en una web como Retroworks puedes encontrar juegos de 8 bit -originales y actuales, no versiones de clásicos-, con los que probar el genial emulador de Juan Carlos González Amestoy. En Retroworks tienes juegos para ZX spectrum, Amstrad y también MSX, que, como reza el lema de la página, permiten disfrutar de nuevos desarrollos para sistemas antiguos.
■ *www.retroworks.es*



¿Prefieres dejar la emulación a un lado? Las obras de los miembros de Retroworks también incluyen remakes de clásicos de los 80, como el disponible para PC de «Sir Fred».



¿EL VIDEOJUEGO MÁS CARO DE LA HISTORIA?



SUPER MARIO BROS. SUBASTADO POR 100000 $

El retro ha pasado de ser una moda a un nicho de mercado y, desde hace tiempo, un mundo de coleccionistas dispuestos a pagar auténticos fortunones por piezas inmaculadas de hace décadas, ya sea hardware o software. Pero nunca se había llegado a los 100150 dólares (sí, más de cien mil) que se han soltado por una copia en perfectas condiciones y sellada de «Super Mario Bros.» de NES, en una subasta de la casa Heritage, en Dallas. La compra ha sido cosa de Jim Halperon, fundador y copresidente de Heritage Auctions; Rich Lecce, comerciante de monedas y coleccionista de videojuegos, y Zac Gieg, propietario de Just Press Play Video Game.





¡TODO EL MUNDO JUEGA!

Gráficas asequibles de última generación

Hoy en día para comprar una tarjeta gráfica de gama alta casi hay que pedir un crédito. Por suerte, existen tarjetas gráficas baratas que nos permiten jugar a los juegos más potentes con gran calidad. ¡Veamos las más interesantes de 2019!

Las tarjetas gráficas para PC llevan un par de años revolucionadas por factores como las criptomonedas y por el "retorno" de AMD, que vuelve a plantar cara a NVIDIA.

Es cierto que han subido de precio por culpa del Bitcoin y compañía, pero ahora que la burbuja ya ha estallado la bajada de precios ya se está iniciando, porque las marcas tienen mucho stock. Y el estreno de la nueva generación de tarjetas NVIDIA RTX y AMD Radeon VII ha hecho que la anterior baje un poco. Es un buen momento para comprar una tarjeta gráfica asequible.

Hemos seleccionado las mejores gráficas de 2019 poniéndonos como tope los 300 o 315 euros. Con este presupuesto vas a poder jugar a 1080p con gráficos en Ultra, y a 1440p con buena calidad.

Las tarjetas híbridas

Una opción interesante a tener en cuenta son las nuevas tarjetas híbridas de NVIDIA. En concreto se trata de la gama GTX 16x, es decir, las GTX 1660 y GTX 1660 Ti. Utilizan la arquitectura RTX de nueva generación, así como la nueva memoria GDDR6, pero no tienen las novedades exclusivas de la gama RTX, la inteligencia artificial y el Ray Tracing, por eso siguen siendo GTX. Pero además de una arquitectura y un hardware más avanzado añaden algunas funciones extra que no están en otras GTX, como el shading adaptativo.

Tarjetas 1080p

Hoy en día lo mínimo exigible para jugar es una resolución 1080p. Con las siguientes tarjetas vas a poder jugar a 1080p y 60 fps con todo en Ultra en la gran mayoría de juegos, así que no necesitas gastarte más dinero si tienes un monitor 1080p.

Comenzamos con una GPU ya veterana, la AMD RX 580, pero que sigue ofreciendo un buen rendimiento... si la encuentras a buen precio. El tema con esta GPU es que algunas tiendas la venden casi al mismo precio (sobre los 260 euros) que la nueva RX 590. En ese caso, opta por la más moderna. Pero si la encuentras por 200 euros entonces sí merece la pena. Eso sí, asegúrate de que se trate de la versión que equipa 8 GB.



Con estas tarjetas vas a poder jugar a cualquier juego moderno a 1080p y 60 fps, sin problemas.

Es una GPU con un rendimiento similar a una GTX 1060 de 6 GB.

Posee una velocidad base de 1257 MHz (1340 MHz Turbo), un ancho de banda de 256 GB/s, y alcanza los 6.5 TFLOP.

La siguiente GPU que hemos metido en esta categoría es la RX Vega 56, también de AMD. Aunque las Vega no han dado de sí todo lo esperado son muy buenas GPUs.

Es una generación superior a las RX 580 y 590, con más unidades de computación y texturas y más ROP, y la memoria HBM2 es más rápida que la GDDR5, con un ancho de banda de 410 GB/s.

Si la encuentras por un precio que ronda los 310 euros o menos, es una GPU superior a las RX 580, RX 590 y GTX 1060.

La última GPU que íbamos a recomendar para jugar a 1080p era la GTX 1060, pero NVIDIA acaba de lanzar la GTX 1660, al mismo precio y con el mismo rendimiento que la GTX 1060. ¿Entonces, por qué la lanza? Porque es su sustituta natural. Como hemos comentado, la gama GTX 16x es hibrida, con la arquitectura de la RTX y tecnología de 12 nm FinFET, pero sin ray tracing ni inteligencia artificial. Aunque el rendimiento sea muy similar a la GTX 1060 tiene un hardware más moderno, y es un 15% más eficiente al hacer streaming o grabar vídeos mientras juegas.

Tiene 6 GB de memoria GDDR5, y una potencia de cálculo en punto flotante de 5 TFLOPs. Atentos también al consumo, solo 120W.

Tarjetas 1440p

Si tienes un monitor 1440p o quieres hacer supersampling a esta resolución, necesitas una tarjeta un poco más potente.

Como nos estamos centrando en tarjetas asequibles que no superen los 300 o 315 euros, tampoco podemos pedirles magia. Con las GPUs que vamos a ver a continuación puedes jugar a 1440p sin problemas, pero tendrás que bajar las opciones gráficas a calidad Media, si quieres un framerate estable.

AMD lanzó hace un par de meses su RTX 590, que viene a llenar el hueco que hay entre una GTX 1060 y una GTX 1070, por un precio que ronda los 260 euros.

No presenta ninguna novedad técnica respecto a la RTX 580, pero ofrece un 12% más de rendimiento, gracias a su tecnología de fabricación de 12 nm FinFET, y a la mejora en la velocidad de reloj, que pasa de los 1257 MHz de la RTX 580, a los 1469 MHz de la RTX 590. En el modo Turbo hay otros 200 MHz de diferencia. Y con 8 GB de memoria HBM2.

El punto negro es su consumo, con un TDP de 225W, frente a los 150W de una GTX 1070. Pero si tu equipo disipa bien el calor y no te importa pagar un poco más de factura de la luz, es una buena tarjeta a un muy buen precio.

Otra novedad es la GPU GTX 1660 Ti. Esta versión vitaminada rinde como la GTX 1070.

GTX 1660 Ti tiene arquitectura RTX y fabricación de 12 nm FinFET, con 6.600 millones de transistores. Es un poco más rápida que la 1660, y posee más unidades de texturas. Un dato importante es que sus 6 GB de memoria son GDDR6, con lo que consigue un ancho de banda de 288 GB/s, superior a la 1660 (192 GB/s), e incluso a la GTX 1070 (256 GB/s). Todo ello manteniendo el consumo en unos bajos 120W.

Con cualquiera de estas tarjetas vas a poder disfrutar de cualquier juego con buena calidad gráfica, a 60 fps sin gastarte mucho dinero. **J.A.P.**

RTX 2060, PUERTA DE ENTRADA AL FUTURO

Si tu presupuesto te permite dar un salto a los 400 euros, puedes optar por la nueva generación de tarjetas gráficas de NVIDIA, que estrena nuevas tecnologías como la inteligencia artificial y el ray tracing o trazado de rayos.

El modelo más económico es el chip RTX 2060, que como hemos dicho se puede conseguir por unos 400 euros.

Gracias a sus 10.600 millones de transistores ofrece 1920 CUDA cores, con una velocidad base de 1365 MHz, y una velocidad turbo de 1680 MHz.

Tiene 6 GB de la nueva memoria GDDR6, con un ancho de banda de memoria de 336 GB/s. El TDP es 160W. Su potencia de cálculo alcanza los 6.5 TFLOP.

Las tarjetas gráficas equipadas con GPU RTX 2060 disponen de 240 Tensor cores que la Inteligencia Artificial usa para aplicar el filtro DLSS. Elimina los dientes de sierra consumiendo la mitad de recursos que los filtros Super Sampling de las GTX.

NVIDIA asegura que la RTX 2060 es un 65% más potente que la GTX 1060, y una potencia de proceso equivalente a una GTX 1070 Ti.

Si puedes permitírtelo, su nueva memoria y las optimizaciones y novedades que ofrece merecen mucho la pena con respecto a la generación anterior.



“Las nuevas generaciones de tarjetas gráficas ofrecen potencia a precios asequibles”



La mayoría de las nuevas tarjetas GTX 1660 son compactas.

5 TARJETAS GRÁFICAS ASEQUIBLES PARA 2019

Estos cinco modelos ya están disponibles en España, y están bajando de precio casi cada semana. ¡Es un gran momento para comprar!

SAPPHIRE PULSE RADEON RX 580 8GB

Este modelo de Sapphire es uno de los más ajustados de la gama RX 580, con 8 GB de memoria. No está tan overclockeada como su "hermana" Nitro+, pero vale 50 euros menos. Y comprar una RX580 merece la pena si la pillas por unos 200€.

Como hemos mencionado también incorpora overclocking de serie, subiendo la velocidad de la GPU en modo Turbo hasta los 1366 MHz.

Soporta hasta 5 monitores simultáneos y viene con dos entradas HDMI 2.0b para poder usar las gafas de realidad vitual y el monitor al mismo tiempo.

El sistema exclusivo NITRO Quick Connect permite extraer los ventiladores si se estropean y sustituirlos sin necesidad de enviar la tarjeta al servicio técnico.

Una tarjeta gráfica de entrada para jugar a 1080p sin problemas.

INFOMANÍA

- **GPU:** RX 580
- **Memoria:** 8 GB GDDR5
- **Velocidad de la memoria:** 8000 MHz.
- **Velocidad GPU:** 1257 /1366 MHz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 2 x DisplayPort 1.4, 2 x HDMI, DVI
- **Disipación:** Dual-X Fans
- **Conector corriente:** 1 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 500W
- **Otras características:** soporte MultiGPU, fusible de protección eléctrica.

219 € en PC Componentes

www.sapphiretech.com/productdetial.asp?pid=77B48A1E-9FCB-4F19-BC2D-17C3087E4850&lang=esp



NUEVA GENERACIÓN

ASUS ROG STRIX RADEON RX VEGA 56

Una de las placas con RX Vega 56 más atractivas que podemos encontrar ahora en las tiendas es esta ROG Strix de Asus, por poco más de 300 euros. Viene overclockeada (1297 /1573 MHz) y está preparada para la realidad virtual, al incluir dos HDMI para conectar las gafas y el monitor.

Incluye abundantes extras, como es habitual en la gama ROG de Asus, como la tecnología MaxContact para una disipación termal más eficaz, nuevos ventiladores Wing-Blade, e iluminación LED sincronizada Aura Sync RGB.

Una buena placa para jugar sin agobios a 1080p y 60 fps, y muy buen rendimiento a 1440p. También aguanta bien los gráficos a 4K en juegos no muy potentes.

INFOMANÍA

- **GPU:** RX Vega 56
- **Memoria:** 8 GB HDM2
- **Velocidad de la memoria:** 1.6 Gbps
- **Velocidad GPU:** 1297/1573 MHz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 2 x DisplayPort 1.4, 2 x HDMI 2.0b, DVI
- **Disipación:** Ventilador rodamiento de doble bola
- **Conector corriente:** 2 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 650W
- **Otras características:** MaxContact, ASUS Aura Sync RBG

311 € en Amazon

www.asus.com/us/Graphics-Cards/ROG-STRIX-RXVEGA56-O8G-GAMING/

ZOTAC GAMING GEFORCE GTX 1660 TWIN FAN

Aunque los distintos modelos de las nuevas GTX 1660 ofrecen una gama de precios bastante variada –también dependiendo de si la versión es Ti o estándar–, hay bastante por menos de 300€.

Este modelo de Zotac que hemos usado como referencia destaca por su tamaño compacto, pues incluye solo dos ventiladores. Podrás encajarlo en cualquier ordenador.

También incluye un sistema personalizado de overclocking que permite ajustar la velocidad de reloj automáticamente, en función de la temperatura en el interior de tu PC.

Es la sustituta natural de la GTX 1060, así que merece la pena pasarte a una 1660 si tenías pensado comprar la 1060, ya que valen casi lo mismo.

INFOMANÍA

- **GPU:** GTX 1660
- **Memoria:** 6 GB GDDR5
- **Velocidad de la memoria:** 8000 MHz.
- **Velocidad GPU:** 1500 /1785 MHz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 3 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI
- **Disipación:** Dual Fans
- **Conector corriente:** 1 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 450W
- **Otras características:** tamaño compacto, overclocking automático

295.99 € en PC Componentes

www.zotac.com/us/product/graphics_card/zotac-gaming-geforce-gtx-1660-6gb-gddr5



SAPPHIRE RADEON NITRO+ RX 590

Entre todas las RX 590, esta es una de las que mejor relación calidad / precio tiene.

Cumple con las especificaciones estándar sin añadir overclocking, algo habitual con esta GPU, que ya viene "hormonada" de fábrica.

Sapphire aporta algunas novedades en el bonito diseño, y la refrigeración. Estrena un nuevo sistema de ventilación que duplica el área de disipación, y dos nuevos ventiladores de 95 mm rediseñados para ser más silenciosos y expulsar el polvo.

El sistema exclusivo NITRO Quick Connect permite extraer los ventiladores si se estropean y sustituirlos sin necesidad de enviar la tarjeta al servicio técnico.

Con cargas de trabajo bajas puede detener por completo los ventiladores, y los materiales utilizados están elegidos para durar. Solo los capacitadores aguantan 200.000 horas de uso.

INFOMANÍA

- **GPU:** RX 590
- **Memoria:** 8 GB GDDR5
- **Velocidad de la memoria** 8000 MHz
- **Velocidad GPU:**1560 MHz (Modo Turbo)
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 2 x DisplayPort 1.4, 2 x HDMI, DVI
- **Disipación:** Dual X Cooler
- **Conector corriente:** 1 x 8-pin y 1 x 6-pin (opcional)
- **Fuente de alimentación.** 500W
- **Otras características:** LEDs, Dual BIOS, ventiladores extraíbles.

269,99 €
en Amazon o PC Componentes

sapphirenitro.sapphiretech.com/en/590-SE.html



MSI GEFORCE GTX 1660 TI VENTUS XS



Aquí tenemos una flamante GTX 1660 Ti por debajo de los 300 euros. Como es habitual con MSI, viene de fábrica overclockeada al máximo, alcanzado unos espectaculares 1830 MHz en Modo Turbo.

Recordemos que aunque es una GTX, es una tarjeta híbrida, con arquitectura RTX y la nueva memoria GDDR6, lo que le permite alcanzar una velocidad de memoria de 12.000 MHz.

Es un modelo compacto de 2 ventiladores, como casi todas las tarjetas GTX 16x (aunque las hay de tres), y posee tres salidas DisplayPort y HDMI.

Incluye nuevos ventiladores TORX FX 2.0 y la utilidad de overclocking Afterburner.

INFOMANÍA

- **GPU:** GTX 1660 Ti
- **Memoria:** 6 GB GDDR6
- **Velocidad de la memoria:** 12.000 MHz
- **Velocidad GPU:** 1830 MHz (Turbo)
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 3 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI
- **Disipación:** Dual Fans
- **Conector corriente:** 1 x 8-pin
- **Fuente de alimentación.** 450W
- **Otras características:** tamaño compacto, overclocking automático

299,99 €
en PC Componentes

https://us.msi.com/Graphics-card/GeForce-GTX-1660-Ti-VENTUS-XS-6G-OCv

TABLA COMPARATIVA

En esta tabla hemos recopilado los datos técnicos de todas las tarjetas que hemos incluido en el artículo, y algunas otras para poder comparar.

CARACTERÍSTICAS	RX 580	RX 590	RX VEGA 56	RX VEGA 64	GTX 1660	GTX 1660 TI	GTX 1070	GTX 1080	RTX 2060
FABRICACIÓN	14 nm FinFET	12 nm FinFET	14 nm FinFET	14 nm FinFET	12 nm FinFET	12 nm FinFET	16 nm	16 nm	12 nm NFF
TRANSISTORES	5.700 millones	5.700 millones	12.500 millones	12.500 millones	6.600 millones	6.600 millones	7.200 millones	7.200 millones	10.600 millones
UNIDADES DE COMPUTACIÓN	36	36	56	64	No computable	No computable	No computable	No computable	No computable
VELOCIDAD DE RELOJ (BASE / TURBO)	1257/1340 MHz	1469/1545 MHz	1156/1471 MHz	1274/1546 MHz	1500/1770 MHz	1530/1775 MHz	1506/1683 MHz	1607/ 1733 MHz	1365/1680 MHz
UNIDADES DE TEXTURA	144	144	256	256	88	96	120	160	120
ROPS	32	32	64	64	48	48	64	64	48
PROCESADORES DE FLUJO (STREAM) / CUDA CORES	2304	2304	3584	4096	1408	1536	1920	2560	1920
MEMORIA	4/8 GB GDDR5	8 GB GDDR5	8 GB HBM2	8 GB HBM2	6 GB GDDR5	6 GB GDDR6	8 GB GDDR5	8 GB GDDR5	6 GB GDDR6
ANCHO DE BANDA	256 GB/s	256 GB/s	410 GB/s	484 GB/s	192 GB/s	288 GB/s	256 GB/s	320 Gb/s	336 GB/s
INTERFAZ DE MEMORIA	256 bit	256 bit	2048 bit	2048 bit	192 bit	192 bit	256 bit	256 bit	192 bit
CONSUMO	185W	225W	210W	295W	120W	120W	150W	180W	160W
HDR	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
CODEC H.265/HEVC	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
FREESYNC 2	Sí	Sí	Sí	Sí	G-Sync	G-Sync	G-Sync	G-Sync	G-Sync
RENDIMIENTO DE PUNTO FLOTANTE	6.5 TFLOPS	7.1 TFLOPS	10.5 TFLOPS	12.7 TFLOPS	5 TFLOPS	5,43 TFLOPS	6.5 TFLOPS	9 TFLOPS	6,5 TFLOPS

Los datos más importantes son los CUDA Core, velocidad, ROPs, la memoria y el ancho de banda.

EL NUEVO SALTO GRÁFICO PARA LAS RADEON YA ESTÁ AQUÍ

AMD RADEON VII

Producto: Tarjeta gráfica **Precio:** 750 € (PVPR)
Más información: AMD **Web:** *www.amd.com*

Mientras NVIDIA actualiza su familia RTX y lanza sus tarjetas híbridas, AMD pone a punto su tecnología Vega 2. Pero no se queda quieta ante la competencia, y actualiza su familia Radeon con la Radeon VII. En realidad, estamos ante una gráfica que se debe considerar al margen de la serie, pues **su fabricación en 7 nm y sus 16 GB HBM2 la convierten en una gráfica multifunción de gama alta**. Está preparada para poner los juegos actuales al máximo, llevar la experiencia RV hasta lo más alto y, además, es perfecta para tareas alternativas que requieran gran proceso gráfico, como la edición de vídeo o el 3D. Se podría situar al nivel de una GTX 1080, con cierta ventaja en el apartado tecnológico. Una gran gráfica.

INTERÉS ■■■■■■■■■



El salto a la fabricación en 7nm es una de las señas de identidad de las Radeon VII, junto a características como sus 16 GB HMB2.

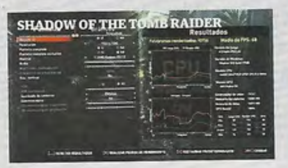
PRUEBAS

VIDEOJUEGOS: Entre los juegos más recientes y exigentes que puedes encontrar hoy, la Radeon VII supera con nota todas las pruebas. Queda bastante por encima de las Vega 56 y 64 que hay en el mercado -en lo que su memoria tiene también mucho que ver-, y se sitúa al mismo nivel de las GTX 1080, con un precio también bastante parecido. Puede con todo, y sorprende que en juegos como «Total War Warhammer 2» llegue incluso a superar a la mayoría de gráficas NVIDIA. ¡Un hardware estupendo para jugar!







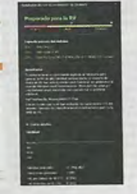




BENCHMARKS: Los resultados enlas pruebas sintéticas, como 3D Mark y VR Mark colocan la Radeon VII en una posición muy alta. Una gráfica que puede con todo sin problema y que te durará mucho tiempo, aunque no esté a la vanguardia tecnológica.







NUESTRA OPINIÓN

Situada en un nivel similar al de la GTX 1080 de Nvidia, la Radeon VII ofrece una alternativa de gráfica de gama alta con resultados estupendos tanto en juegos como en tareas alternativas como edición de vídeo o 3D, gracias a sus 16 GB HBM 2.



VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	■■■■■■■■■
DISEÑO	■■■■■■■■■
PRESTACIONES	■■■■■■■■■
GAMING	■■■■■■■■■
PRECIO / CALIDAD	■■■■■■■■■

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Arquitectura:** Vega 20
- **Proceso de manufactura:** 7nm
- **Transistores:** 13.2 billones
- **Tamaño Die:** 331 mm2
- **Unidades Next Gen:** 60
- **Procesadores Stream:** 3840
- **Velocidad Base GPU:** 1400 MHz
- **Velocidad Boost GPU:** 1750 MHz
- **Pico reloj:** 1800 MHz
- **Pico SP rendimiento:** Hasta 14.2 TFLOPs
- **Pico HP Performance:** Hasta 28.1 TFLOPS
- **Pico Fill-Rate texturas:** 432.24 GT/s
- **ROPs:** 64
- **Pico Fill-Rate píxel:** 115.26GP/s
- **Cache Ancho de banda (HBM2):** 16GB
- **Ancho de banda memoria:** 1 TB/s
- **Interfaz memoria:** 4096 bit
- **Potencia:** 300W

AHORA SÍ QUE TE VA A SONAR BIEN...

LOGITECH G935

Producto: Auriculares gaming **Precio:** 189 €
Más información: Logitech **Web:** *www.logitech.com*

Los G935 son los auriculares inalámbricos gaming de Logitech tope de gama. Y se nota. Unen un diseño y comodidad sensacionales a una **calidad de audio 7.1 impresionante**. La personalización y configuración –ecualización, surround, iluminación– es muy sencilla. Su precio, quizá, es su punto débil. Pero la calidad se paga.

INTERÉS ■■■■■■■■■

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

Altura: 188 mm
Anchura: 195 mm
Profundidad: 87 mm
Peso (sin cables ni receptor USB): 379 g
Longitud de cable de carga: 2 m
Longitud de cable móvil: 1,5 m

Auricular
Transductor: Pro-G
Tamaño: 50 mm
Respuesta de frecuencia: 20 Hz - 20 kHz
Impedancia: 39 ohmios (pasiva), 5 kilohmios (activa)
Sensibilidad: 93 dB SPL/mW

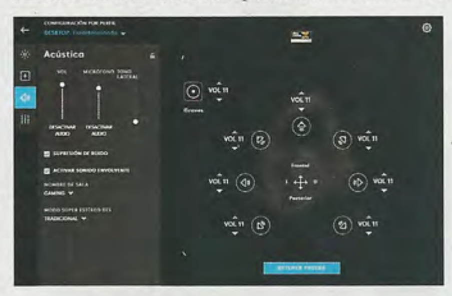
Micrófono (varilla)
Patrón de captación del micrófono: Cardioide (unidireccional)
Tamaño: 6 mm
Respuesta de frecuencia: 100 Hz - 10 kHz
Volteable para silenciar

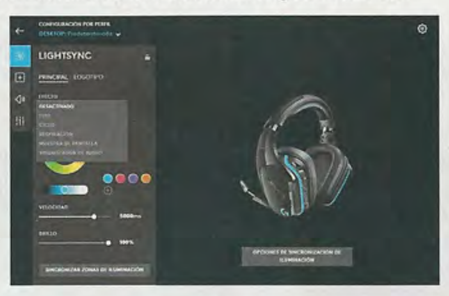
Radio de acción inalámbrico
Interiores: 15 metros
Exteriores: 20 metros
Tipo de conexión: USB

Duración de batería (recargable)
Sin iluminación: 12 horas
Iluminación predeterminada: 8 horas

CONFIGURACIÓN

La configuración de los G935 se integra en el nuevo Logitech G HUB, con una versatilidad y potencia sensacionales en todos sus apartados, desde el surround a la iluminación, así como macros y el ecualizador.





NUESTRA OPINIÓN

Muy cómodos -aunque algo pesados; hay que acostumbrarse-, una calidad sensacional y una potencia enorme en la configuración y personalización. La libertad que ofrece su esencia inalámbrica es la guinda del pastel.



VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

TECNOGAMING



AOC G2868PQU

Sus 28 pulgadas de pantalla, su **resolución 4K (3840x2160 píxeles), un panel TN de 1 ms de respuesta y el soporte HDR**, además del soporte FreeSync de AMD, convierten al G2868PQU de AOC en uno de los monitores gaming de nueva generación más atractivos, por solo 369 €.
eu.aoc.com



GEFORCE GTX 1660 TI

La nueva generación híbrida de NVIDIA se estrena con doble oferta. La gama **GTX 1660 -en sus vertientes estándar y Ti-** acaba de lanzarse al mercado ofrece una combinación de características de la generación GTX y la RTX a un precio asequible, por unos 300 € -según modelo.
www.nvidia.com



MAD CATZ RAT8+

A partir de abril estarán disponibles los nuevos ratones de la serie R.A.T. que Mad Catz anunció a finales del año pasado. La ediciones del **30 aniversario del R.A.T. 8+ y el R.A.T. Pro X3** se dirigen hacia jugadores pro o que exigen el máximo en personalización.
www.madcatz.com

TRUST GXT 705W RYON



Disponible en blanco, rosa y azul, la **GXT 705W Ryon es la nueva silla gaming de Trust**, que se puede encontrar por 169.99 €. Ofrece giro de 260º, se adapta a usuarios de entre 160 y 190 cm, incorpora elevador de gas de clase 4 y permite regular la inclinación del asiento, así como su bloqueo.
www.trust.com



LLEGA LA NUEVA GAMA G

LOGITECH G432

Producto: Auriculares gaming **Precio:** 79.99 €
Más información: Logitech
Web: *www.logitech.com*

La nueva generación de auriculares gaming de Logitech –dentro de su amplia gama G– ofrece una variedad realmente envidiable, aunque quizá uno de los modelos más equilibrados sea el G432, que con su **soporte de audio 7.1, sonido envolvente DTS headphones X 2.0**, micrófono móvil de 6 mm plegable, orejeras giratorias de cuero sintético y otras características, se convierte en un auténtico bombón por su precio de lo más atractivo para los fans del mejor audio en juegos.

INTERÉS ■■■■■■■■■



DESLÍZATE CON ESTILO

OZONE GROUND LEVEL PRO SPECTRA

Producto: Alfombrilla **Precio:** 29.90 €
Más información: Ozone **Web:** *www.ozonegaming.com*

Las alfombrillas para ratón, que un tiempo estuvieron denostadas, son cada vez más habituales tanto para el gaming como otras tareas. Ozone presenta un nuevo modelo en su catálogo de la serie Ground Level. La Pro Spectra tiene unas dimensiones enormes (450x400x4 mm), ofrece un **rendimiento espectacular tanto en ratones ópticos como láser** y cuenta con efectos de iluminación.



INTERÉS ■■■■■■■■■

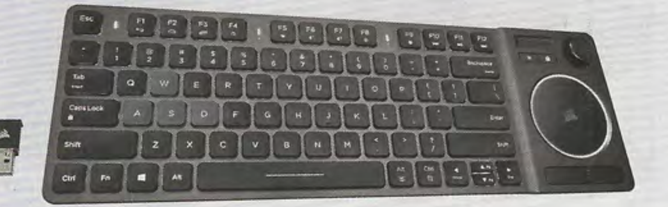
¡CONTROLA DESDE EL SOFÁ!

CORSAIR K83 WIRELESS ENTERTAINMENT

Producto: Teclado multifunción **Precio:** Por confirmar
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

Los teclados inalámbricos para controlar desde la Smart TV hasta el PC son cada vez más habituales. Corsair se sube al carro con su modelo K83 wireless, que se presente en **aluminio cepillado, retroiluminación blanca, panel multitáctil** y teclas de acceso rápido multimedia. Y pesa menos de medio kg.

INTERÉS ■■■■■■■■■



AGUZA TU OÍDO COMO UN PRO

SNAKEBYTE HEAD:SET PRO

Producto: Auriculares 7.1 PC **Precio:** 39.99 €
Más información: SnakeByte **Web:** *mysnakebyte.com*



Con sus drivers de 50 mm de Neodimio y su **audio virtual 71.**, los auriculares Head:Set Pro de Snakebyte se quieren abrir paso en el mundo gaming a un precio realmente agresivo. Usan conexión USB con material, es posible activar y desactivar el soporte de bajos, incorporan almohadillas con memoria y anulación pasiva de ruido de fondo. Unas características realmente envidiables.

INTERÉS ■■■■■■■■

SONORIDAD COMPACTA

TRUST ARYS COMPACT RBG 2.0

Producto: Altavoces 2.0 **Precio:** 29.99 €
Más información: Trust **Web:** *www.trust.com*



La iluminación RGB se extiende ya hasta por los altavoces –cada vez menos comunes, por otro lado–, como en este modelo de Trust. Los Arys Compact RGB 2.0 ofrecen, en **un diseño de lo más atractivo, alta calidad de audio** para música, películas y juegos a un precio realmente asequible. Su control de volumen se sitúa en el frontal de los mismos y ofrecen conexión de auriculares.

INTERÉS ■■■■■■■■

¡NUNCA HAS OÍDO NADA IGUAL!

CREATIVE SUPER X-FI AIR

Producto: Auriculares multiplataforma
Precio: 159.99 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*



La denominación "audio holográfico" de la tecnología Super X-Fi suena peculiar, pero la calidad que consigue en los Super X-Fi Air es increíble. **Perfecta limpieza y ecualización, filtrado y audio cristalino y mejorado** hasta niveles pasmosos. Todo en estos auriculares es asombroso. Se personalizan tomando fotos de la cara y las orejas y adapta el audio a cada usuario. Se configura por apps en el móvil y es compatible con casi cualquier dispositivo. Tiene lector de tarjeta microSD y lee formatos MP3, WMA, WAV y FLAC, controles táctiles y son cómodos y ligerísimos. ¡Impresionantes!

INTERÉS ■■■■■■■■■■

Y SI JUEGAS...

Existe versión "gaming" de los Super X-Fi Air, los Air C. La calidad del audio es igual de buena y posee micrófono retráctil, pero no tienen bluetooth, control táctil ni microSD. Pero son compatibles con todas las consolas recientes y cuestan 129.99 €.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Drivers:** 50mm imanes de Neodimio
- **Frecuencia de respuesta auriculares:** 20 Hz - 20 kHz
- **Frecuencia de respuesta micrófono:** 50 Hz - 15 kHz
- **Audio Codec:** SBC
- **Impedancia:** 32 ohms
- **Peso:** 338g
- **Conectividad:** Bluetooth 4.2, USB-C, Line-in
- **Colores:** Negro, blanco
- **Controles:** Control táctil (volumen y reproducción), Power on/off, Fuente, Super X-Fi:
- **Compatible con:** Windows, Mac OS, PS4, Xbox One, Nintendo Switch
- **Soporte de chat Nintendo Switch:** Sí
- **Almohadillas:** Quick-release, tejido de malla, espuma con memoria
- **RGB auriculares:** 16.7 millones de colores
- **Llamadas de teléfono:** Micrófono NanoBoom extraíble
- **MicroSD Card MP3 Player:** Soporta formatos MP3, WMA, WAV y FLAC
- **Batería:** Hasta 10 horas

NUESTRA OPINIÓN

Los Super X-Fi Air de Creative son de ese tipo de productos que solo probándolos te das cuenta de todas sus virtudes. Su personalización, versatilidad, calidad de audio y tecnología te dejan pasmado. ¡Totalmente recomendables!

LA NOTA 94

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	■■■■■■■■■■
DISEÑO	■■■■■■■■■□
PRESTACIONES	■■■■■■■■■■
GAMING	■■■■■■■■■□
PRECIO / CALIDAD	■■■■■■■■■■

TECNOTREND



HTC VIVE FOCUS PLUS

Dirigido a sectores del mercado B2B, el VIVE Focus Plus es una actualización del modelo anterior. Viene con **dos mandos con seis grados de libertad (6DoF) incorporados**, para ofrecer una interacción con total libertad con el entorno virtual. Llegará en el segundo trimestre de 2019.
www.vive.com



CORSAIR DDR4 DOMINATOR PLATINUM RGB

Corsair se une a la fiebre de las memorias con iluminación con sus módulos Dominator Platinum RGB. Se basan en un circuito impreso de diez capas, y se ofrece en **kits desde 3000 MHz hasta 4800 MHz**. Tienen tencología de refrigeración DHX Dual-Path exclusiva de la marca.
www.corsair.com



ENERMAX AQUAFUSION

Aquafusion son los nuevos bloques de refrigeración líquida de circuito cerrado para CPU de Enermax. Usan un **bloque de agua Aurabelt y ventiladores RGB SquA** para ofrecer efectos de iluminación LED. Vienen en dos tamaños de radiadores, de 120 y 240 mm.
www.enermax.com

CREATIVE SUPER X-FI AMP



El SXFI AMP de Creative es un amplificador para auriculares dirigido a usuarios de Android - además de PC, Max, PS4 y Switch-, capaz de ofrecer una increible **mejora del sonido, gracias a su tecnología de audio holográfico** patentado, disponible en sus últimos productos.
es.creative.com

COMPONENTES

La selección idónea para

Encuentra todos estos productos y más en la web de GAME:

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

CAJA

COOLER MASTER H500P PHANTOM

Precio: 149,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Versátil, de gran capacidad y con sus posibilidades de ventilación como una de sus mayores virtudes.



MICROPROCESADOR

INTEL CORE I5-9400F

Precio: 164,95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Uno de los procesadores más equilibrados de la nueva generación Intel, de gran relación calidad/precio.



TARJETA GRÁFICA

ASUS DUAL GTX 1660TI

Precio: 325 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Recién aterrizada, la serie GTX 1660 ofrece gran potencia a buen precio, como este modelo de ASUS.



SSD

WD BLUE 3D NAND 500GB M.2

Precio: 87,95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Disponer de un SSD fiable y rápido es hoy toda una necesidad, y este M.2 de WD es una elección perfecta.



MONITOR

MSI MAG241C

Precio: 249 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

Es compatible FreeSync, tiene un diseño curvo y una tasa de refresco de 144 Hz para jugar a HD al máximo.



TECLADO

OZONE ALLIANCE

Precio: 39,95 €
Más información: Ozone
Web: *www.ozonegaming.com*

Un teclado híbrido que aporta lo mejor de mecánicos y de membrana, en una integración perfecta.



ALFOMBRILLA

NACON PCMM-400

Precio: 19,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Si no creías que una alfombrilla profesional de tamaño XL podría costar tan poco, este modelo es la prueba.



AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
MARS GAMING MCXW
Precio: 30,95 €



PLACA BASE
MSI B360M GAMING PLUS
Precio: 64,95 €



MICROPROCESADOR
INTEL CORE I3-8100
Precio: 129,95 €



MEMORIA RAM
BALLISTIX 8GB 2400MHZ
Precio: 49,95 €



TARJETA GRÁFICA
ASUS CERBERUS GTX 1050
Precio: 138,95 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX PLAY! 3
Precio: 29,95 €



SSD
KINGSTON A400 240GB SATA
Precio: 49,95 €



FUENTE DE ALIMENTACIÓN
MARS GAMING MPB650
Precio: 39,95 €



MONITOR
LG 24MK400H-B
Precio: 119,95 €



AURICULARES
TRUST GXT 310D RADIUS
Precio: 25,95 €



TACLADO
TRUST G-LAB KEYZ NEON
Precio: 19,95 €



RATÓN
NACON GM-105
Precio: 9,95 €



ALFOMBRILLA

OZONE GROUND LEVEL S
Precio: 5,95 €

MANDO
TRUST GXT 540
Precio: 19,95 €




PRECIO TOTAL: 736 €

PARA TU PC

actualizar tu equipo

www.game.es/pc-gaming/componentes

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASROCK FATAL1TY H370 PERFORMANCE

Precio: 119,95 €
Más información: AsRock
Web: *www.asrock.com*

El soporte perfecto para los procesadores Intel de 8ª y 9ª generación, que lo tiene todo en perfecto equilibrio.



MEMORIA RAM

BALLISTIX 16GB 2400MHZ

Precio: 99,95 €
Más información: Crucial
Web: *www.crucial.es*

Asegúrate de contar con el mejor equipo en la memoria de tu PC gracias a los 16 GB de este modelo de Crucial.



TARJETA DE SONIDO

ASUS STRIX SOAR

Precio: 64,95 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Una tarjeta de sonido con un DAC de grado audiçofilo, 7.1 canales y 116 dB SNR. ¿A que suena muy bien?



F. DE ALIMENTACIÓN

CORSAIR CX750M

Precio: 79,95 €
Más información: Corsair
Web: *www.corsair.com/es/es*

Con certificación 80 Plus Gold y sus 750W de potencia, esta fuente de Corsair te da todo lo que necesita tu PC.



AURICULARES

HYPERX CLOUD STINGER

Precio: 59,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Son ligeros, cómodos, poseen cancelación de ruido y la calidad de su sonido no te pasará desapercibida.



RATÓN

HYPERX PULSEFIRE CORE

Precio: 34,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Un gran ratón gaming no debe ser enormemente caro. El Pulsefire lo tiene todo para ser tu preferido.



MANDO

NACON GC-200WL

Precio: 39,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Un mando inalámbrico de perfecta ergonomía y precisión, para disfrutar de todos tus juegos.



PRECIO TOTAL: 1.536 €

TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
IN WIN 307
Precio: 269 €



PLACA BASE
GIGABYTE Z390 AORUS PRO WIFI
Precio: 215 €



MICROPROCESADOR
INTEL CORE I9-9900K
Precio: 599 €



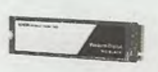
MEMORIA RAM
HYPERX PREDATOR RGB 32GB
Precio: 325 €



TARJETA GRÁFICA
ZOTAC RTX 2080TI TRIPLE FAN
Precio: 1.199 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX G6
Precio: 149,95 €



SSD
WD BLACK 500GB NVME M.2
Precio: 124,95 €



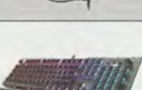
FUENTE DE ALIMENTACIÓN
ASUS ROG THOR 850P
Precio: 235 €



MONITOR
GIGABYTE AORUS AD28QD-EK
Precio: 599 €



AURICULARES
HYPERX CLOUD ALPHA
Precio: 99,95 €



TECLADO
ROCCAT VULCAN 120 AIMO
Precio: 159,95 €



RATÓN
RAZER DEATHADDER ELITE
Precio: 69,95 €

ALFOMBRILLA
RAZER GOLIATHUS CHROMA
Precio: 39,95 €



MANDO
RAZER WOLVERINE ULTIMATE
Precio: 179,95 €



PRECIO TOTAL: 4.266€

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG GR 8 II

Precio: 1095 € **Disponible:** *www.game.es*

La nueva familia de compactos de Asus ROG sigue apostando por los potentes y fiables Core de 7ª generación. El equilibrio de sus componentes ofrece una configuración apta para todo y a un buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** i5 7400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI3 7RB

Precio: 799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Por menos de 800 €, el MI3 es una opción realmente apetecible del catálogo de MSI. Es un PC gaming con todas las de la ley, que puede dar aún mucho juego. Ofrece un estupendo equilibrio en sus componentes.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-7400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS:

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS:

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS: ■■■■■■■■■

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.




FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS ROG STRIX GL 553VD-DM078T

Precio: 999 € **Disponible:** *www.asus.es*

Un portátil con todo lo necesario para disfrutar de los juegos, con una configuración actualizada, pantalla de 15.6" y un gran sonido. Sus dimensiones y peso -solo 2.5 kg- son perfectos para llevarlo a cualquier parte.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 8 GB (DDR4 a 2400 MHz)
- **GPU:** Nvidia GTX 1050 (4 GB GDDR5)
- **Disco duro:** HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS73VR 7RF

Precio: 1.500€ **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, la versión reacondicionada del MSI GS73VR está disponible por unos ajustados 1500€, con una configuración realmente potente y equilibrada. Muy recomendable.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

MSI GT75VR

Precio: 2.799 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7 7700HQ
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■



micromanía te regala LAS CRUZADAS



¡Disfruta de la mejor estrategia histórica y épicas batallas ambientadas en un conflicto que cambió el mundo, con un juegazo valorado en 10 €!

Durante varios siglos las Cruzadas de los ejércitos europeos cristianos para recuperar Tierra Santa moldearon la Historia a base de sangre y fuego. Si quieres revivir esa fascinante y terrible época, ahora tienes la oportunidad de viajar al s. XI y dirigir a tus ejércitos en la Primera Cruzada, para cambiar el mundo. Y para ello sólo tienes que canjear la clave que te ofrecemos y conseguir tu código para descargar «Las Cruzadas», un juegazo de estrategia de FX Interactive valorado en 10 €. ¡Hazte con él ya!

Hacia Tierra Santa

Es 1095. En la piel de un noble tendremos que dirigir a los ejércitos cruzados y conquistar, uno a uno, los enclaves estratégicos que los sarracenos controlan en Tierra Santa. De Constantinopla a Jerusalén, viajaremos dirigiendo a nuestros ejércitos, acampando para diseñar planes y tácticas de combate, entrenando y reforzando a nuestras fuerzas y, finalmente, lanzándolos al combate y dirigiendo sus movimientos en el campo de batalla.

Disfrutarás de batallas masivas con cientos de unidades: caballería, infantería ligera y pesada, lanceros, arqueros... ¡Todos unidos por la Cruz!

Mejora tus ejércitos

Además de combatir, podrás mejorar a tus ejércitos gracias a las reliquias y recompensas que se consiguen con cada victoria.

15 misiones y un modo Escenarios, con cinco grandes batallas en las que participar también en el bando sarraceno, te esperan. ¿Podrás conquistar Tierra Santa? Despliega tus habilidades estratégicas y disfruta con «Las Cruzadas» de un juegazo del que no podrás despegarte.

> "Viaja al s. XI y dirige a tus ejércitos en la batalla, unidos bajo el estandarte de la Cruz"

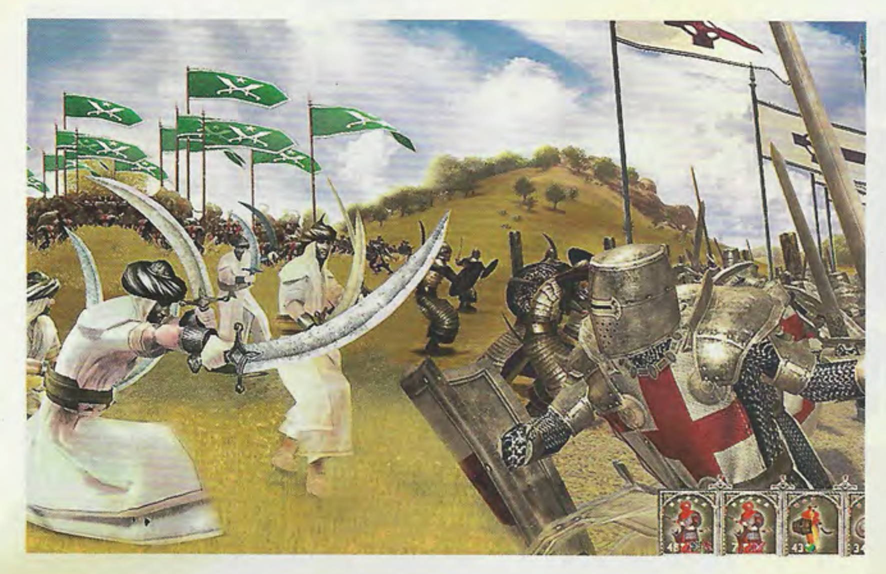


¿NO TE LLEGA TU CÓDIGO DE DESCARGA?

Si has tenido algún problema para recibir tu código de descarga, asegúrate de que has seguido las instrucciones que puedes encontrar en la web de Micromanía y que te resumimos aquí.

- No uses un email con dominios de Microsoft, como msn, live, etc. ni especialmente hotmail. Insistimos: NO USES HOTMAIL. Tenemos comprobado que suele dar errores al distribuir los códigos de descarga.
- Asegúrate de que el código no ha entrado en tu buzón de Spam.
- Si el código sigue sin llegarte, envíanos un mensaje a: **clave.micromania@gmail.com** No uses otra vía como Facebook ni Twitter. Envíanos un email a la dirección indicada. Gracias.







¡Consigue un ejército invencible! Combate, obtén reliquias y recompensas y mejoras tus unidades de guerrero, para reforzar tus ejércitos.



¡Vive la época de las Cruzadas en tu PC! De Constantinopla a Jerusalén, prepara la batalla en tu campamento y dirige a tus ejércitos en el combate, en escenarios de enorme realismo, donde hasta las inclemencias del tiempo influirán en la victoria.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Las Cruzadas» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en la noticia destacada.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código [redacted]

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 3,4 GHz **RAM:** 1 GB **Tarjeta 3D:** 128 MB (Radeon X700, GeForce 6600 o superior) **Disco duro:** 7 GB **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Las Cruzadas». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Las Cruzadas» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

INSTALACIÓN

Selecciona el disco donde instalar el juego:

JUEGA A TOPE CON ANTHEM EN TU PC, CON GAME



Si quieres descubrir todos los secretos del mundo de «Anthem», necesitas disponer de la mejor alabarda y el mejor equipo. Y no hay mejores monitores para disfrutar de la belleza visual de este universo, como los que GAME te ofrece este mes.

LG 22MK400H-B 22" LED FHD 75Hz FreeSync

Ver es creer. Freesync... ¡por menos de 100 euros!



99'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Relación de aspecto nativa:** 16:9
- **Dimensiones:** 335,2 x 556,2 x 38,1 mm
- **Tiempo de respuesta:** 5 ms
- **Tipo de pantalla:** IPS
- **Resolución de la pantalla:** 1920 x 1080 Píxeles
- **montaje VESA:** Sí
- **Peso (con soporte):** 4,22 kg
- **AMD FreeSync:** Sí
- **Tamaño de pixel:** 0,2745 x 0,2745 mm
- **Razón de contraste (típica):** 1000:1
- **Número de puertos HDMI:** 1
- **Peso:** 3,08 kg
- **Tecnología de visualización:** LED

ASUS VG248QZ 24" FHD 144Hz con altavoces

Una imagen perfecta y nitida. Sin defectos.



249'00 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Número de altavoces:** 2
- **Relación de aspecto nativa:** 16:9
- **Dimensiones:** 340 x 569,4 x 57,3 mm
- **Tiempo de respuesta:** 1 ms
- **Resolución de la pantalla:** 1920 x 1080 Píxeles
- **Montaje VESA:** Sí
- **Peso (con soporte):** 5,5 kg
- **Puerto DVI:** Sí (1)
- **Altavoces incorporados:** Sí
- **Tamaño de pixel:** 0,276 x 0,276 mm
- **Número de puertos HDMI:** 1
- **Cantidad de DisplayPorts:** 1
- **Tecnología de visualización:** LED

Samsung C24FG73FQU 24" FHD 144Hz Curvo

Panorámica curva y FreeSync. ¡Lo tiene todo!



259'00 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Relación de aspecto nativa:** 16:9
- **Tipo HD:** Full HD
- **Brillo de pantalla:** 350 cd/m^2
- **Dimensiones:** 323,9 x 545 70,4 mm
- **Tiempo de respuesta:** 1 ms
- **Resolución de la pantalla:** 1920 x 1080 Pixeles
- **AMD FreeSync:** Sí
- **Razón de contraste (típica):** 3000:1
- **Número de puertos HDMI:** 2
- **Consumo energético:** 36 W
- **Cantidad de DisplayPorts:** 1
- **Máxima velocidad de actualización:** 144 Hz
- **Tecnología de visualización:** LED

TU IMAGEN PERFECTA DEL MUNDO DE «ANTHEM»



LG 27MP59G-P 27" IPS FHD 60Hz FreeSync

Sácale todo el partida a tu gráfica AMD con un monitor espectacular.

219'00 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Relación de aspecto nativa:** 16:9
- **Tipo HD:** Full HD
- **Dimensiones:** 469,9 x 635 x 91,4 mm
- **Tiempo de respuesta:** 5 ms
- **Tipo de pantalla:** IPS
- **Resolución de la pantalla:** 1920 x 1080 Píxeles
- **Salidas para auriculares:** 1
- **Cantidad de puertos VGA (D-Sub):** 1
- **AMD FreeSync:** Sí
- **Razón de contraste (típica):** 1000:1
- **Número de puertos HDMI:** 1
- **Brillo de la pantalla (típico):** 250 cd / m^2
- **Formatos gráficos soportados:** 1920 x 1080 (HD 1080)
- **Cantidad de DisplayPorts:** 1
- **Máxima velocidad de actualización:** 75 Hz
- **Pantalla:** LED
- **Diagonal de la pantalla:** 68,6 cm (27")

MSI MAG241C 23,6" LED FHD 144Hz Curvo FreeSync (G-SYNC Comp.)

¡MSI te trae el monitor perfecto para que vivas y veas «Anthem» como no puedes ni imaginar!

249'00 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Relación de aspecto nativa:** 16:9
- **Tipo HD:** Full HD
- **Dimensiones:** 411,5 x 536,4 x 225,2 mm
- **Tiempo de respuesta:** 1 ms
- **Tipo de pantalla:** VA
- **Resolución de la pantalla:** 1920 x 1080 Píxeles
- **Conector USB incorporado:** Sí
- **Salidas para auriculares:** 1
- **AMD FreeSync:** Si
- **Razón de contraste (típica):** 3000:1
- **Número de puertos HDMI:** 2
- **Formatos gráficos soportados:** 1920 x 1080 (HD 1080)
- **Cantidad de DisplayPorts:** 1
- **Máxima velocidad de actualización:** 144 Hz
- **Tecnología de visualización:** LED



JUEGO DEL MES micromanía

DEVIL MAY CRY 5

¡Desata la acción más divertida e infernal!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18  **Género:** Acción **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces) **Estudio/compañía:** Capcom **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVD:** 5 **PVP rec:** 59.95€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.devilmaycry5.com*	**Personajes jugables:** 3 (Nero, Dante y V) **Diablos menores** 19 **Diablos jefe:** 18 **Armas (Nero):** 10 (8 devil breaker) **Armas (Dante):** 12 **Armas (V):** 1 (bastón), 3 demonios (Griffon, Shadow y Nightmare) **Misiones:** 18	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GTX 1080 Ti **Conexión:** Fibra óptica	**CPU:** Core i5 4460, AMD FX 6300 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 35 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760, Radeon R7 260X **Conexión:** ADSL (activación Steam) **S.O.:** Windows 7 64 bits	**CPU:** Core i7 7ª generación **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 40 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 1080 **Conexión:** Fibra Óptica **S.O.:** Windows 10 64 bit



La locura de la acción de la saga se lleva al máximo con un diseño de enemigos y mecánicas realmente magistral.



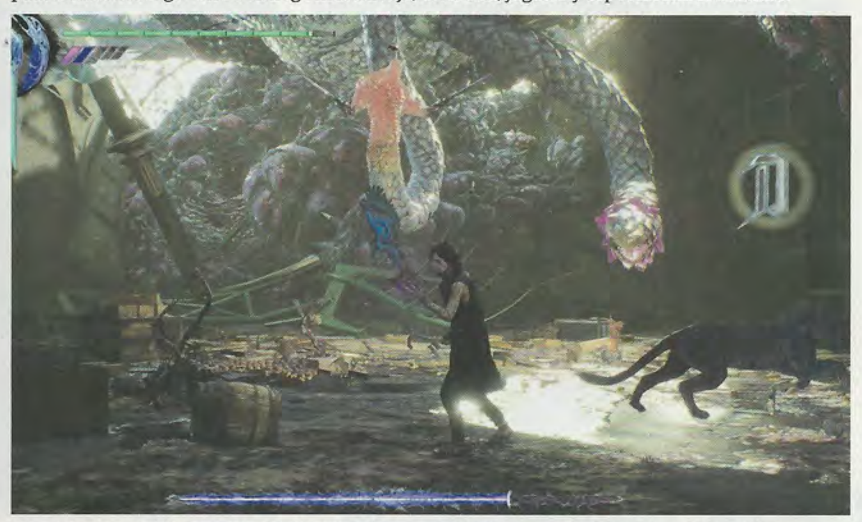
Los Devil Breaker de Nero son todo un espectáculo cuando aprendes a explotar sus posibilidades. ¡Es algo brutal!



¿Qué es ese extraño símbolo oculto? Pues el indicador de una de los doce misiones secretas escondidas en el juego. ¿Entrarás?



¡Demonios! ¡Armas! ¡Cazadores! ¡Acción con estilo! «Devil May Cry» ha vuelto y ha puesto patas arriba a la saga con su entrega más salvaje, divertida, jugable y espectacular al máximo.



El combate con V es el más táctico y exige controlar la energía de los tres demonios. Shadow, Griffon y Nightmare combinan poderes, pero los dos primeros pueden caer fácilmente.

La aparicion de un "árbol" –por llamarlo de alguna manera– marca el inicio de una auténtica invasión demoníaca del mundo. Sus raíces se expanden como un virus por toda una ciudad y empiezan a alimentarse de la sangre de los infortunados humanos que encuentran a su paso. El caos es solo el preludio de lo que parece ser el fin del mundo. Y detrás está Urizen, el poderoso rey demonio. ¿Hay algún modo de impedirlo?

Bueno, de hecho hay tres. Y son los estilos de combate que otros tantos personajes, Dante, Nero y V, poseen para desplegar sus habilidades de cazadores de demonios y evitar el apocalipsis. Aunque el destrozo, desde luego, ya está hecho. Y así da comienzo la trama de «Devil May Cry 5». Y el arranque de la acción no puede ser más tremebundo, con un enfrentamiento con el mismo Urizen que acaba como el rosario de la aurora. Pero no te llames a engaño, porque para llegar hasta ese momento hay que contar la historia desde el principio.

“Acompaña a Nero, Dante y V a cazar demonios en un espectacular juego de acción”

¡A cazar demonios!

El regreso de la ya clásica saga de Capcom era prometedor y teníamos muchas expectativas, pero todas se han quedado cortas ante el espectáculo de diversión y jugabilidad pura –por no hablar del visual– que es «Devil May Cry 5». Empecemos por ello –por algún sitio hay que hacerlo–, y dejemos claro desde ya que el uso del RE Engine –el mismo usado en «Resident Evil 2 y 7»– despliega aquí todo su potencial y nos deja pasmados y con la boca abierta a cada segundo. Modelos, escenarios, animaciones, efectos visuales, partículas, iluminación. ¡Capcom ha conseguido algo asombroso! Pero, claro, un juego como éste no se debe limitar –aunque siempre ha sido un pilar de la saga– a unos bonitos gráficos. Y no, no lo hace. No es, ni de lejos, lo mejor.

Hemos mencionado la historia, y es importante, porque la narrativa

UNA FAMILIA DE MIL DEMONIOS



«Devil May Cry 5» arranca como un terremoto, con un combate brutal contra Urizen, el rey demonio. Nero, Dante, Trish, Lady, V... los personajes principales de la trama van pasando delante y siendo derrotados hasta que, de repente, el juego hace un flashback y empieza a contar cómo se ha llegado ahí. Y es una historia que nos lleva hasta el mismo origen de Dante y sus amigos como cazademonios. Una trama donde la familia lo es todo.



Cada gran jefe exige una táctica diferente. Algunos nos exigen ir machacando partes de forma secuencial. En otros tenemos que saltar y trepar... Eso sí, siempre son combates largos e intensos.





Cada protagonista tiene estilos y habilidades únicos. Y todos son sensacionales. Es difícil no disfrutar con todos ellos, pese a ser tan diferentes.

¡PREPÁRATE PARA EL COMBATE!

Los tres protagonistas -sobre todo Dante y Nero- deben prepararse bien antes del combate. Los enemigos se vuelven más y más poderosos a medida que avanzamos.

Antes de cada misión o llamando desde las cabinas, Nico nos ayuda a comprar mejoras y editar el equipo. Incluso, ofrece sugerencias que podemos usar.





Dentro del Qliphoth también es posible configurar el equipo, gracias sobre todo a unas estatuas que, ocasionalmente, permiten mejorar y modificar el arsenal de los protagonistas.



Así se aniquilan demonios... ¡con estilazo! Cada combate va dándonos puntos de estilo mientras se desarrollan, pudiendo llegar a lo más alto con una triple S (Smokin' Sexy Style!!).

de «Devil May Cry 5» usa de forma continua los saltos en el tiempo, los flashbacks y cambios de protagonista, para dar un inusitado dinamismo a la narración en un juego de acción como este. La trama tiene su miga, y personajes tan enigmáticos como el novedoso V tienen tanto que aportar a ella como los propios Dante y Nero, o los secundarios Nico -la armera y un auténtico lujo de personaje-, Trish o Lady, amén de la gran Némesis, Urizen. Digamos que todo queda en familia y viene de hace tiempo.

Y llegamos a ese trío de ases con los que Capcom da una lección magistral de diseño de personajes, mecánicas, armas y combos. Es una pasada.

> “Cada personaje posee un estilo único de acción, armas y poderes. Y todos son geniales”

Trío de cazadores

Nero, con sus devil breaker -brazos protésicos-, su espada y su pistola, ofrece una variedad de poderes y habilidades pasmosas. V usa tres demonios invocados -Shadow, Griffon y Nightmare- para desplegar un estilo mucho más táctico, pero absolutamente demoledor contra los demonios enemigos. Dante, finalmente, es todo un compendio de la experiencia de diseño de la saga: pistolas, espadas, nunchakus, un sombrero mágico, una moto convertida en espadas a motor... y el devil trigger, la habilidad de usar su herencia demoníaca y convertirse en una figura diabólica, más poderosa aún -y en dos fases, ¡ojo!

Además, todos ellos pueden cambiar -V, menos- de armas al vuelo, de estilos de lucha -Dante tiene cuatro, por ejemplo- y realizar combos que hay que aprender o desbloquear usando gemas recogidas por el mundo. Combina todo eso con un auténtico



¡El mismísimo Can Cerbero en acción! A medida que avances y profundices en las raíces del Qliphoth, los jefes finales se vuelven más poderosos, agresivos y enormes. ¡Ojo con sus tres ataques!



¿Cómo acabarás con el Cavaliere Angelo? Tú elige tu arma y tu táctica, pero la recompensa obtenida es de lo más jugosa. Con sus despojos, Dante construye la moto Cavaliere. ¡Otra arma!

festival de saltos, cabriolas, disparos, poderes especiales y una velocidad de vértigo combatiendo a hordas de enemigos que viene por todas partes e imagina el espectáculo. Y, lo mejor, la jugabilida es pasmosa.

Las mecánicas de juego pueden ser algo complejas de dominar al 100%, pero el juego es accesible como poco. Y la variedad continua de escenarios, enemigos –siempre aparecen nuevos y más poderosos; siempre–, armas, habilidades y las enormes posibilidades de configuración y personalización del equipo son... asombrosas.

Capcom está viviendo una asombrosa segunda juventud –o tercera, o cuarta, con todo el tiempo que lleva en activo– gracias a la tecnología, sus series clásicas y el regreso de los auténticos maestros del diseño de acción que llevan en la compañía décadas. Y «Devil May Cry 5» es la asombrosa prueba. Un juego de acción increíble, divertidísimo y magistral en todo. **A.C.G.**

TRES PERSONAJES CONTRA EL MAL

Entre el trío protagonista de «Devil May Cry 5» es difícil escoger un personaje favorito. A medida que los vas dominando, ves que cada uno tiene un estilo fascinante.



Nero tiene un estilo vertiginoso basado en la combinación de espada, pistola y sus devil breaker -brazos protésicos-, de los que hay ocho modelos, cada uno con un poder único.



V es un mago oscuro cuyas habilidades se basan en la invocación de tres demonios, Griffon, Shadow y Nightmare. Los dos primeros obedecen órdenes directas.



Dante es el más versátil. Maneja dos espadas, un guante diabólico, nunchakus, pistolas, un sombrero de vaquero -¡sí, es un arma, dr. Faust!- y hasta una moto.



En la última parte del juego empezamos a tener la opción de elegir entre los tres para avanzar. Lo que abre las opciones de rejugabilidad aún más en esa parte.



Y, claro, un elemento clave del juego son los enormes, tremendos diablos jefe. Hay 18, aunque en realidad alguno de ellos tiene varias "encarnaciones".

LA REFERENCIA



DARKSIDERS III

Fantasía oscura llena de demonios y enemigos, con la acción más salvaje y desatada como base, aunque con un único protagonista, Furia.

ALTERNATIVAS

STRANGE BRIGADE

Nota: 80 — **MM 280**

WARHAMMER VERMINTIDE II

Nota: 89 — **MM 276**

NUESTRA OPINIÓN

Acompaña a los cazadores de demonios y acaba con Urizen. Vive la acción más infernal, vertiginosa y con estilo, con tres protagonistas con habilidades de combate únicas, para luchar contra el Mal.

LO QUE NOS GUSTA

- Impresionante en lo tocante a gráficos, animaciones, cinemáticas y diseño visual, de forma global.
- Las mecánicas únicas de acción de cada protagonista. Las múltiples y variados estilos que pueden usar tanto Nero como Dante. V es más limitado.
- El diseño de enemigos, armas, la jugabilidad, combos, tácticas, poderes... Todo es absolutamente alucinante.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Es difícil encontrar algo negativo. No está doblado a nuestro idioma, pero la interpretación original es magistral. Quizá alguna cámara... ¡y que no dure más!

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

EL regreso de «Devil May Cry» lleva a la cima a la saga, pese al tiempo pasado desde la última entrega canónica. El espectáculo visual del RE Engine es impresionante, pero pasa a un segundo plano en cuanto la jugabilidad y el diseño de combos, armas, personajes y demás entra en escena. Uno de los mejores juegos de acción y habilidad que vas a jugar.

LA NOTA 90

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 90 — METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 90

FAR CRY: NEW DAWN

¡La acción ha vuelto a Hope County!



LA REFERENCIA



FAR CRY 5
El mundo de juego es el mismo -y algunos personajes-, pero en un momento distinto.

ALTERNATIVAS

WARHAMMER VERMINTIDE II
Nota: 85 — **MM 275**

ASSASSIN'S CREED ORIGINS
Nota: 84 — **MM 271**

Es posible que sea cosa de las películas. O de algunos otros juegos con un tono más pesimista y oscuro. En todo caso, uno suele asociar en su imaginación un apocalipsis nuclear con un futuro en que el mundo está arrasado. Convertido en un erial. Desierto. Quemado. Un páramo de desolación.

No nos culpes, entonces, ante la sorpresa de volver a Hope County, casi dos décadas después de un holocausto nuclear, y encontrarnos con un vergel. Un mundo de vegetación y fauna exuberantes. Un lugar plagado de posibilidades y recursos en el que la vida se abre paso y los supervivientes –¡a decenas!– del fin del mundo empiezar restaurar la sociedad. ¿Un edén? No tanto, porque en «Far Cry New Dawn» tenemos un nuevo mundo, pero las mismas amenazas del antiguo: criminales, asesinos, ladrones, saqueadores y malos malísimos encarnados en Mickey y Lou, dos pérfidas hermanas gemelas y su banda, los Salteadores, que han decidido amargar la vida a estos supervivientes de la floreciente comunidad de Prosperity. Y nosotros, claro, somos la ayuda que han conseguido para pararlos.

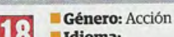
La no tan nueva acción

«Far Cry New Dawn» nos sumerge en el mismo mundo de la anterior entrega, pero en otro momento. Sin embargo, lo bastante cercano

> "Hope County es atacado por un grupo criminal, comandado por las gemelas Mickey y Lou"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA




- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVD:** 4
- **PVP rec.:** 44.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *far-cry.ubisoft.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes de apoyo:** 8
- **Tipos de vehículo:** moto, coche, quad, lancha, helicóptero, avioneta, ala delta, furgoneta, camión
- **Talentos:** 25
- **Tipos de arma:** blancas, de fuego, lanzallamas, lanzasierra, explosivo
- **Multijugador:** Cooperativo

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2400 a 3.1 GHz, AMD FX 6350 a 3.9 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 670, Radeon R9 270X
- **Conexión:** ADSL
- **S.O.:** Windows 7 64 bits

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10x
- **Conexión:** Fibra óptica



La exuberante naturaleza nos hace dudar de que realmente haya habido un holocausto nuclear en Hope, pero eso dicen.



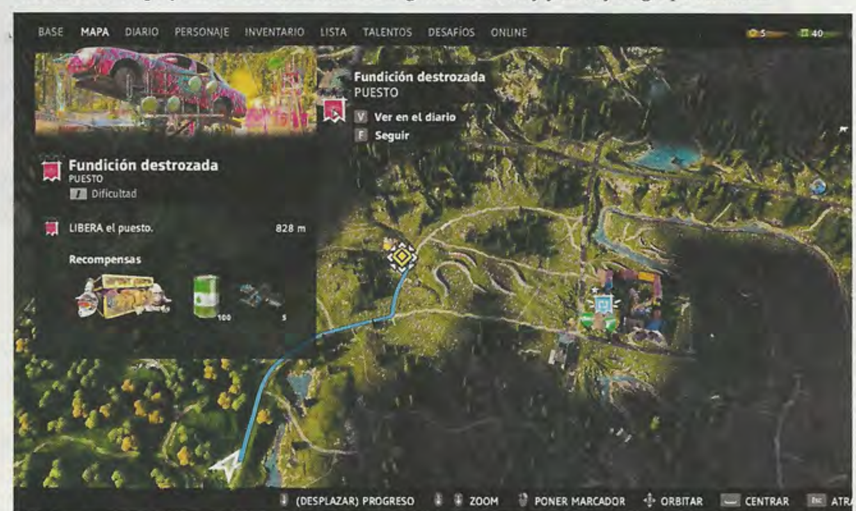
Los salteadores atacan Prosperity por todas partes. Incluso desde el aire. Tienen recursos, armas y son muchos. ¡Prepárate!



El diseño de las armas y el crafting son algunos de los elementos más atractivos del equipo que hay en «New Dawn».



Los Salteadores han llegado a Hope County y solo tú puedes ayudar a Prosperity. Vuelve al Condado de Hope y lucha contra las malvadas gemelas Mickey y Lou, y su grupo criminal.



Esto del mapa te suena, y aquello, seguro que también. Es normal, pues aunque algunas han cambiado muchos de los puntos de interés son los mismos exactamente que en «Far Cry 5».

para recuperar a muchos de los secundarios conocidos de «Far Cry 5». Es una situación que nos lleva a descubrir un mundo no tan desconocido, donde además las mecánicas, diseño de acción, posibilidades de crafting, misiones secundarias, vehículos, y tantos y tantos apartados conocidos de la saga reaparecen, pero de forma mucho más redundante que en entregas anteriores. «Far Cry New Dawn» posee muchas de las virtudes de sus predecesores y es largo, divertido, entretenido y lleno de posibilidades. Ahora bien, ¿es un juego nuevo? Pues no es fácil asegurarlo, la verdad.

Con todo lo que de bueno puede tener un «Far Cry», y que se encuentra también en «New Dawn», es imposible evitar la sensación –más, si has jugado a «Far Cry 5»– de que esto es más una expansión que otra cosa. Independiente, con nuevos personajes –bueno, casi–, nuevas posibilidades de acción –bueno, casi–, y nuevas mecánicas de juego... eh, bueno. No.

A «New Dawn» no se le puede poner un pero en la parte técnica –o casi– ni en el diseño del mundo. Pero es todo tan, tan, pero tan parecido a «Far Cry 5» que resulta chocante. Sí, algún guiño curioso –que Prosperity se levante en la sede de la secta de Seed, el regreso de los secundarios, etc.– tiene su aquel, pero precisamente la premisa de mundo postapocalíptico no se pone en práctica por ningún lado y «New Dawn» se convierte en eso, una extensión de «Far Cry 5», sin más. Si eres fan de la saga, te gustará, sin duda, porque es un buen «Far Cry». Pero si buscas algo nuevo y diferente, mejor espérate a otra entrega. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Vuelve al Condado de Hope tras el apocalipsis nuclear. Regresa a Hope y descubre Prosperity, y ayuda a su comunidad a combatir el reinado de terror de las gemelas Mickey y Lou, y sus salteadores.

LO QUE NOS GUSTA

- El volver al condado de Hope desde una nueva perspectiva y momento es una premisa atractiva.
- Volver a encontrarnos con algunos personajes de «Far Cry 5» y ver sus cambios.
- El crafting y la evolución de armas y de Prosperity.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Pocos cambios y personalidad en la jugabilidad, respecto a lo que pudo ver en «Far Cry 5».
- La sensación de que no deja de ser una expansión.
- No se nota el concepto de mundo postapocalíptico. ¿De verdad ha habido una catástrofe nuclear?

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Es difícil considerar a «New Dawn» como un «Far Cry» único y nuevo. Su mundo de juego y la cercanía -argumental y temporal- con «Far Cry 5» casi hacen considerarlo un DLC o una expansión. En todo caso, no se le puede achacar esto como negativo. Los personajes, el mundo, las misiones... Es grande, divertido y entretenido. Pero, ¿es original?

LA NOTA 75

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 34 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 73

DIRT RALLY 2.0

¡Agarra el volante y lánzate a derrapar!

LA REFERENCIA



DIRT RALLY
Ambos tienen la misma base, con una variedad similar de pruebas e idéntica jugabilidad.

ALTERNATIVAS

F1 2018
Nota: 86 **MM 280**

FORZA HORIZON 4
Nota: 84 **MM 282**

Han pasado cuatro años desde que «DiRT Rally» recuperara lo mejor de la esencia de la mítica época de «Colin McRae Rally». Durante este tiempo, en todo caso, no hemos estado huérfanos de juegos de Codemasters basados en la saga, aunque con competiciones alternativas y vehículos más allá de la competición oficial e histórica de rallies. Ahora, la nueva entrega "canónica" de la saga «DiRT» acaba de aterrizar y es hora de agarrar de nuevo el volante y lanzarnos a recorrer el mundo derrapando por pistas rurales, circuitos oficiales y crear un equipo ganador, para demostrar toda nuestra habilidad como pilotos. Si aceptas el desafío, arranca el motor y ponte el casco.

Diversión sobre ruedas

Ante todo, las primeras sensaciones que «DiRT Rally 2.0» deja al fan de la saga son de un juego divertido. Las sensaciones al volante son de lo mejor de la saga, la ambientación es estupenda, hay múltiples opciones de competición –desde la participación en la WRC, a los modos de eventos personalizados o la creación del equipo– coches conocidos actualizados y variedad de entornos y pistas.

No es menos cierto que, pese a la evolución del motor EGO, un mayor realismo visual y una conducción algo más pulida, aún hay una

> “La competición oficial de rallies vuelve al PC, con nuevas pruebas y torneos históricos”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
3 **Género:** Velocidad **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Codemasters **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVD:** 5 **PVP rec.:** 49.95 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.dirtrally2.com*	**Vehículos disponibles:** 50 **Rallys reales (ubicaciones):** 6 **Escenarios:** 8 **Competiciones:** Equipo (carrera), Juego libre (Histórico, FIA WRC, A medida, Contrarreloj) **Modos:** Rally, RallyCross, Eventos, AI Challenge **Multijugador:** Sí (local, online)	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti **Conexión:** Fibra óptica	**CPU:** Core i3 2130, AMD FX 4300 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 50 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650 Ti, Radeon HD 7750 **Conexión:** ADSL **S.O.:** Windows 7 64 bits	**CPU:** Core i7 7ª generación **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 60 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra óptica



Prepara el coche en cada carrera. Reglajes, reparaciones, neumáticos y probar el circuito es algo clave antes de competir.



En el modo de carrera profesional podemos contratar a nuestros equipo de ingenieros y mecánicos... y sustituirlos.



La recreación de los cockpit es sumamente realista en sus elementos, incluso en los modelos históricos de hace décadas.



Viaja por todo el mundo y demuestra tu habilidad al volante. La nueva entrega de «DiRT Rally» regresa con nuevos vehículos y competiciones para convertirte en el rey del derrape.



Los rallies "a medida" permiten personalizar la competición al máximo. De los coches a las vueltas. Del clima al circuito y el tipo de terreno. Además, pueden ser privadas o abiertas online.

cierta sensación –que puede ser subjetiva, sin duda– de una falta de peso específico de la simulación más pura, para hacer el juego más accesible. Lo que no es malo, desde luego. Son esos detalles tan sutiles como una cierta ausencia de la sensación de "peso" al pilotar los coches, o los toques ligeros de volante para corregir la trazada, lo que hace que aflore una cierta superioridad de esencia arcade.

En todo caso, el conjunto de lo que ofrece «DiRT Rally 2.0» es sólido. Buenas sensaciones al volante, realismo visual en el exterior e interior de los coches, ubicaciones y trazados reales –tanto rurales como en circuito–, un sonido estupendo, variedad de competición, opciones de personalizar eventos, configuración de los coches antes de la carrera en múltiples apartados, climatología variable –y que afecta notablemente a la conducción–... Mucho y bueno. O, en realidad, quizá no tanto. Y es que, pese a todo, no dejan de notarse ciertas carencias en «DiRT Rally 2.0».

No hablamos ya de la jugabilidad o el realismo mayor o menos de la competición. En general, todo aquí es bueno. Pero se echan de menos más territorios, más circuitos, más pruebas –aunque algunas, como los rallies históricos, siempre son de agradecer–, más coches. Al final, los planes de conseguir contenidos añadidos a base de DLC de pago está ahí y no resulta satisfactorio. Aunque se trata de algo externo a la calidad del juego, es un fastidio, porque aunque, quizá, el «DiRT Rally» original nos siga pareciendo un juego más rotundo, esta nueva entrega es un juego estupendo de conducción, con numerosas virtudes. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

¡Pisa a fondo y conquista el mundial de rallies! Disputa el campeonato oficial de la WRC o lánzate a los rallies históricos en esta entrega de la saga «DiRT Rally», con realismo y muchos torneos.

LO QUE NOS GUSTA

- La estupenda recreación de los distintos vehículos en su aspecto y detalles, tanto actuales como históricos.
- Las opciones de personalización para eventos y campeonatos a medida, también online.
- Las opciones de competición en rallies históricos.
- Variedad de entornos y terrenos, con clima variable.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Se echan de menos más vehículos y pruebas de base. Los planes de DLC de pago no resultan atractivos.
- Le falta algo más de peso específico como simulador.
- Las voces del copiloto resultan demasiado artificiales.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Un estupendo juego de conducción, algo liviano en la simulación y divertido. Aunque se echan de menos más vehículos y circuitos.

LA NOTA **80**

MODO MULTIJUGADOR

La competición frente a jugadores humanos siempre es más divertida. Ojo a los piques en las carreras. Engancha de lo lindo.

LA NOTA **81**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 51

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 86

DEAD OR ALIVE 6

¡Espectáculo y lucha al alcance de todos!

LA REFERENCIA



DRAGON BALL FIGHTERZ

Aunque estéticamente son distintos, algunas mecánicas y la táctica los hacen parecidos.

ALTERNATIVAS

SOUL CALIBUR VI
Nota: 82 — **MM 282**

STREET FIGHTER 40TH ANNIV.
Nota: 81 — **MM 278**

Los juegos de lucha tienen en su esencia el germen mismo del videojuego. Desde la era de las recreativas, en todos los estados imaginables de vanguardia técnica, llevan décadas acompañando a los jugadores. La innovación y la originalidad, por tanto, son elementos que prácticamente ya ni se les exige. Más cuando se trata de sagas que llevan años entre nosotros. «Dead or Alive 6» –como las últimas entregas de «Soul Calibur», «Street Fighter» o »Mortal Kombat»– es, por tanto, un viejo amigo al que uno se alegra de ver de nuevo. Y más con el cambio de cara que se ha hecho. Eleva su listón de espectáculo a lo más alto –salvo quizá en las cinemáticas–, da una vuelta de tuerca a su estilo de acción –golpes ganan a derribos: .derribos ganana a llaves; llaves ganan a golpes–, aporta los componentes de novedad imprescindibles –sistema de ruptura, golpe rompedor, acometida letal, etc.– y potencia el grado de interacción con el entorno, para hacer los combates más dinámicos.

Sube al ring sin miedo

Pero lo mejor, quizá, es que hace su estilo aún más accesible –algo que quizá los más puristas no perdonen– con espectaculares golpes y combos con solo pulsar un botón del pad. Sí, necesitas un buen pad para disfrutarlo. Y sí, es así de sen-

> “Destroza el escenario, ejecuta combos brutales y disfruta del juego de lucha más accesible”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Acción/Lucha
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Koei Tecmo
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** 6
- **PVP rec.:** 69.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *teamninja-studio.com/doa6*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes disponibles:** 26
- **Modos:** Historia, Misión DOA, Combate -VS, Arcade, Contrarreloj y Supervivencia-, Entrenamiento, Online)
- **Escenarios:** 14
- **Misiones DOA:** 130
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4690
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 770
- **Conexión:** ADSL
- **S.O.:** Windows 10 64 bits

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bits



Sí, la Historia es enrevesada y va pegando saltos por capítulos y personajes. Además, las cinemáticas llegan a saturarte...



Los golpes especiales y rompedores viene acompañados, como era de esperar, de espectaculares secuencias visuales.



Si no te va la historia ni jugar contra un amigo las 130 misiones DOA son un buen desafío para el jugador más experto.



¡«Dead or Alive» ha vuelto! Más espectacular gráficamente, con más interacción con el entorno, animaciones impresionantes y, además, es de los juegos de lucha más accesibles al jugador novato.



A Brad Wong le va la técnica del mono borracho. Y sus movimientos algo torpes y en apariencia descoordinados ocultan golpes y combos que pueden acabar con cualquiera.

cillo. ¿O no? Accesible no implica necesariamente sencillo. Y «Dead or Alive 6» encierra un nivel táctico bastante notable en sus combates y diseño de combos y llaves. Dominarlo no es fácil, pero al tiempo permite que los jugadores menos experimentados también lo disfruten. Una combinación que no está al alcance de todos los juegos del género.

Como ya hemos dicho, además, es todo un festival visual: efectos, animaciones, combos, dinamismo... La interacción con el entorno, con los escenarios que pueden destruirse en parte o los espectadores que pueden influir en un combate con sus empujones, aportan un plus al espectáculo. Y la lucha no deja de ser precisamente eso. Y aunque «Dead or Alive 6» da una de cal y otra de arena –la Historia es entretenida, pero te pasas más tiempo viendo cinemáticas que combatiendo; los tutoriales son una auténtica pesadez–, resulta al final muy divertido y engancha. Y técnicamente es soberbio. Además, recupera a personajes clásicos de la saga en su elenco de 26 luchadores, y ofrece algunos modos cuando menos peculiares. Como el Espectador, que invita a ver a la IA manejando todo el combate, o las misiones DOA, que no son más que combates en los que cumplir determinados objetivos, aportando algo más de variedad.

Quizá se queda algo cojo en el multijugador, que además se ve afectado por algunos problemas técnicos –esperemos que se solventen rápido–, pero si eres un fan de la saga, sin duda te gustará. Eso sí, su precio es un disparate, así que mejor espera a una rebaja antes de saltar al ring. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Súbete al ring y combate con todo tipo de técnicas de artes marciales. Elige a tu luchador de entre 26 disponibles y lánzate a demostrar tu habilidad con los combos, llaves y bloqueos.

LO QUE NOS GUSTA

- Visualmente es una pequeña joya, con escenarios muy detallados y animaciones sensacionales.
- Los personajes son carismáticos y sus técnicas de combate son variadas y muy atractivas.
- Lo accesible que resulta para jugadores de cualquier nivel, aunque es sumamente técnico y dominarlo en su totalidad no es sencillo, a la larga.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Caro, carísimo. Más, viendo a la competencia.
- Problemas de estabilidad en el juego online.
- Unos requisitos mínimos realmente elevados.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Uno de los juegos de lucha más accesibles, entretenidos y espectaculares en el apartado visual. Muy divertido para todos.

LA NOTA **78**

MODO MULTIJUGADOR

Algunos problemas en el juego online, y poca variedad de modos, acaban lastrando un juego que, por otro lado, es divertidísimo.

LA NOTA **75**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 47

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 74

TRIALS RISING

¡Salta, salta, salta, pequeño motorista!

LA REFERENCIA



TRIALS FUSION
La base y mecánicas de ambos juegos son similares, aunque «Rising» aporta más desafíos.

ALTERNATIVAS

THE CREW 2
Nota: 65 — **MM 279**

KATAMARI DAMACY REROLL
Nota: 81 — **MM 271**

Con el tiempo la saga «Trials» ha pasado de ser una rareza a uno de esos títulos de nicho que se pueden considerar clásicos. Con una leal legión de seguidores, la aparición de «Trials Rising» era esperada hace mucho, pues la anterior entrega tiene ya un lustro encima –«Trials of the Blood Dragon» llegó en 2016, pero era un título alternativo que no acabó de cuajar entre los fans–. En cualquier caso, la llegada de «Trials Rising» viene a calmar las ansias de los fans. Disfrutar de desafíos sobre dos ruedas donde los saltos, las acrobacias, el pulso firme y la capacidad de mantenerse frío tras mil y un tropezones al intentar una cabriola es algo muy especial, y solo cuando lo pruebas entiendes que sea capaz de enganchar como lo hace la saga y como «Trials Rising» sigue consiguiendo.

Competición total

«Trials Rising» te mete de lleno en la competición desde su arranque. Literalmente. Antes de entrar en cualquier menú, te coloca encima de una moto y te lleva por varias rampas y saltos para que sepas dónde te estás metiendo. Y bastan esos pocos segundos para hacerte sentir que la necesidad de más. Ahí es donde te das cuenta de que te has enganchado a las acrobacias aéreas, si es la primera vez que pruebas un «Trials».

> "Disfruta de las acrobacias sobre dos ruedas y demuestra toda tu habilidad como piloto"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Plataformas/Habilidad
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/comp:** RedLynx/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **DVD:** Descarga ■ **PVP rec.:** 24.99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.ubisoft.com/es-es/game/trials-rising*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Niveles de experiencia:** 90
- **Tipos de moto:** 6
- **Mejoras de piloto:** 7 tipos
- **Mejoras de moto:** 9 tipos
- **Editor de pistas:** Sí
- **Multijugador:** Cooperativo tándem

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2400, AMD FX 4100
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 22 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650 Ti, Radeon HD 7770
- **Conexión:** ADSL
- **S.O.:** Windows 7 64 bits

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica



De la "Universidad" a la competición. Es recomendable ir siguiendo las lecciones para aprender los trucos y técnicas.

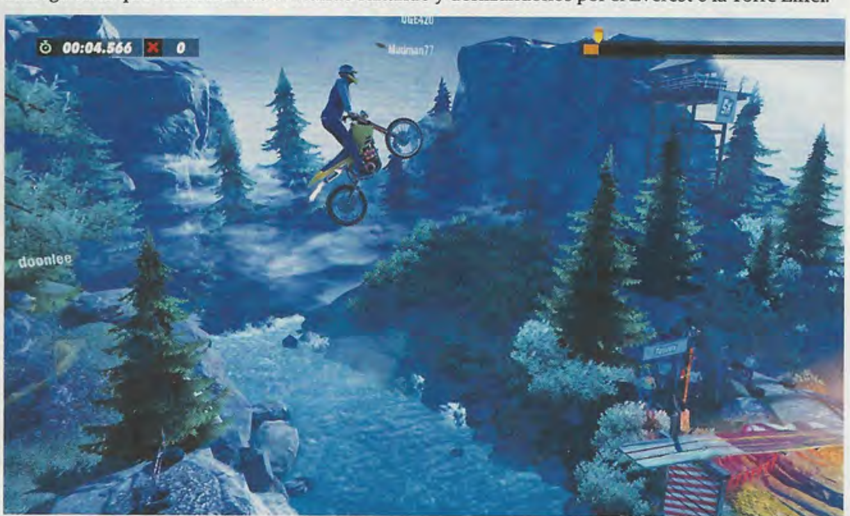

El editor de pistas que incluye el juego nos permitirá diseñar nuestros propios desafíos y compartirlos con otros jugadores.



A medida que progresemos habrá que mejorar. No solo en las partes de la moto, sino en comprar también otras nuevas.



¿Te gustan las acrobacias sobre dos ruedas? La serie «Trials» vuelve al PC con una nueva entrega en la que recorreremos el mundo saltando y deslizándonos por el Everest o la Torre Eiffel.



En la mayoría de pruebas aparecerán "fantasmas" de otros corredores, que nos pueden servir como guía para encontrar un trazado mejor o ver en qué momento cargar el peso al saltar y caer.

A partir de ese instante vamos desbloqueando, una a una, las distintas pruebas por todo el mundo. Todo el planeta, sí, porque «Trials Rising» lleva la competición al extremos en escenarios que nos hacen pasar por California, Nueva York, París y hasta el Himalaya. Una de las pruebas es bajando el Everest. ¡Casi nada!

En todos estos escenarios, los elementos inesperados –rampas que explotan, que se rompen, loops que cambian cuando se completan correctamente...– entran en escena en el momento más peliagudo. Y todo esto debiendo demostrar una precisión prácticamente perfecta equilibrando la moto, nivelando el peso en el instante adecuado y sin pasarnos ni un milímetro al combinar el movimiento de la moto y del cuerpo del piloto. Y ahí, quizá, es donde «Trials Rising» se pasa algo de frenada. En ocasiones bordea de forma peligrosa la línea que separa frustración de exigencia. La maestría no es fácil, eso lo sabemos.

Por fortuna, RedLynx ha incluido la Universidad Trials, un conjunto de tutoriales que también se van desbloqueando para enseñar trucos y técnicos. Y es que este es uno de esos juegos muy accesible y fáciles de jugar, pero increíblemente difícil de dominar.

Otro detalle atractivo es la inclusión de los "fantasmas" de otros corredores, que nos pueden ayudar a mejorar en la carrera. Y la experiencia multijugador, sobre todo con el delirante modo Tándem, donde dos jugadores manejan a la vez la misma moto –potencia y precisión–. Divertido, exigente y no muy caro. Una buena combinación. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

¡Demuestra tu habilidad como piloto de acrobacias! Elige tu moto, salta, haz trompos y conviértete en un artista sobre dos ruedas, en un juego donde la precisión es tan importante como el riesgo.

LO QUE NOS GUSTA

- La capacidad que tiene de enganchar desde el primer minuto gracias a su sencillez de manejo.
- El diseño de los escenarios combina desafío con espectáculo y múltiples elementos inesperados.
- La posibilidad de obtener recompensas especiales.
- El uso de los "fantasmas" de otros jugadores.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Muchas veces se mueve peligrosamente entre la línea que separa la exigencia de la frustración.
- Los puntos de control no son tan útiles como parece.
- La simulación física a veces es demasiado exagerada.

VALORACIÓN POR APARTADOS

- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DIVERSIÓN
- CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Muchos, muchísimos desafíos de habilidad y un compendio de imaginación en el diseño de escenarios y sus múltiples elementos.

LA NOTA **79**

MODO MULTIJUGADOR

El modo tándem es tan peculiar como divertido, pero exigente. En general, la competición online es bastante entretenida.

LA NOTA **79**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 53

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 83

ANTHEM

El nuevo mundo de la tecnomagia

LA REFERENCIA



MASS EFFECT ANDROMEDA
La ambientación de ambos tiene muchos puntos en común, en ciertos momentos.

ALTERNATIVAS

WARHAMMER VERMINTIDE II
Nota: 85 **MM 275**

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
Nota: 89 **MM 281**

Finalmente, lo hemos hecho. Nos hemos enfundado la alabarda y nos hemos lanzado a explorar el mundo en busca de las reliquias del Himno. Hemos saltado, volado, combatido, buceado, formado un grupo de libranceros –bueno, varios–, nos hemos enfrentado al Dominio, luchado contra Titanes –y muchos otros monstruos gigantescos– e intentado desentrañar los secretos de este nuevo mundo que BioWare por fin ha puesto a nuestra disposición. La verdad, nos lo hemos pasado bien. Y nos queda mucho por recorrer y por hacer. Pero no es menos cierto que, durante mucho tiempo, también nos hemos sentido confusos, hemos tenido que pelearnos con un sistema de control –en vuelo, sobre todo– que no brilla por su precisión ni ajuste, nos hemos topado con cantidad de bugs –muchos en el lanzamiento; otros que siguen dejando bloqueado al personaje en medio de obstáculos del escenario–, y nos hemos enfrentado a un sinfín de misiones anodinas y repetitivas. «Anthem», en fin, da unas cuantas de cal y otras tantas de arena. La experiencia es positiva, aunque esperábamos algo más sorprendente. Pero no se le pueden negar sus virtudes.

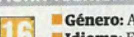
Nuevo mundo online

«Anthem» tiene una de sus mejores virtudes en el diseño de su

> “Explora un gran mundo abierto y combate junto a tus amigos enfundado en tu alabarda”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** BioWare/EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVD:** 5
- **PVP rec.:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.ea.com/es-es/games/anthem*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Alabardas disponibles:** 4
- **Rango piloto:** 30
- **Facciones Fuerte Tarsis:** 3 (arcanistas, libranceros, centinelas)
- **Modos:** 3 (libre, baluarte, misiones/partida rápida)
- **Áreas de Bastión:** 10
- **Multijugador:** Cooperativo

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3570, AMD FX 6350
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760, Radeon HD 7970, Radeon R9 280X
- **Conexión:** ADSL
- **S.O.:** Windows 10

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10



Empieza a acumular experiencia para progresar. Mejorar equipo y armas es imprescindible. En grupo, es más fácil.



Explora el mundo del Himno y acaba con las reliquias antes de que el Dominio se haga con ellas. El nuevo juego de BioWare mezcla acción y rol en un mundo futurista abierto y compartido.



Combatir desde el aire es más útil, muchas veces. Se daña menos el escudo de la alabarda y la vista del enemigo es clara.





Consulta tus mapas. Tanto en Fuerte Tarsis como en el exterior, consultar los puntos de interés y objetivos es vital.

Los combos de armas y ataques especiales, junto a los del resto de jugadores, pueden producir daños devastadores. Algo muy útil en los baluartes y contra grandes enemigos.

enorme mundo abierto compartido, que podemos explorar en tres modos: libre, misiones/partida rápida o baluarte. Los modos se van desbloqueando –como casi todo– a medida que juegas y mejoras en experiencia y equipo. Es necesario, para afrontar con garantías muchos combates, pero al tiempo afecta a una narrativa que, en general, se muestra confusa y farragosa. Lo mismo que le pasa a la progresión y desarrollo del personaje, equipamiento y habilidades.

Las numerosas cinemáticas se encargan de contarnos la historia porque el propio mundo no lo hace de forma satisfactoria. Es un desequilibrio que, en general parece afectar a todo en el juego.

Quizá un exceso de ambición –y posiblemente de expectativas– lastran la experiencia de «Anthem». Y eso que el juego posee un diseño de combates muy interesante y divertido, donde ya sea en solitario o con otros jugadores, en un grupo de cuatro –hay que reconocer que la hibridación de mundo compartido con la experiencia que deseemos funciona muy bien–, se disfruta mucho.

Pero el problema de «Anthem» es que no deja de recordar a múltiples juegos de mundo abierto y se reconocen influencias desde la saga «Mass Effect» hasta diseños de películas que te vienen a la mente continuamente. De Avatar a Dune. De Matrix a Los Vengadores.

Pese a su intento de innovación en el diseño del mundo, personajes y habilidades y un enorme esfuerzo de desarrollo, «Anthem» acaba siendo un mundo abierto más. Tras varias horas de juego todo se repite. Pero, eso sí, hasta entonces te lo pasas bien. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

¡Explora y combate en busca de las reliquias del Himno! Ponte tu alabarda y disfruta de acción, combate y exploración en un mundo abierto futurista, tanto en solitario como en modo cooperativo.

LO QUE NOS GUSTA

- Impresionante a nivel visual, con un detalle gráfico del mundo realmente impresionante.
- La combinación de mundo conectado con jugadores pululando por el mismo, con elección de juego libre o cooperativo. Funciona realmente bien.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La confusa narrativa. Misiones muy repetitivas.
- Los bugs que pueden bloquearte en el escenario.
- Controles de vuelo poco precisos para tratarse de un juego de acción, lo que dificulta la exploración.
- El sistema de progresión es muy farragoso.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Buen diseño de combates potenciado por las armas y habilidades especiales, pero las misiones son repetitivas y los controles algo toscos.

LA NOTA **70**

MODO MULTIJUGADOR

El diseño de acción cooperativa funciona muy bien, en general, y la coordinación con el equipo es bastante intuitiva.

LA NOTA **75**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 42



METACRITIC MEDIOS LA NOTA 60



LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. **FAR CRY NEW DAWN (18)** ■ Acción ■ Ubisoft
2. **METRO EXODUS (18)** ■ Acción ■ Deep Silver/Koch Media
3. **ANTHEM (16)** ■ Acción ■ BioWare/Electronic Arts
4. **LOS SIMS 4 (12)** ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. **COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (16)** ■ Acción ■ Valve
6. **ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN (12)** ■ Acción ■ Bandai Namco
7. **DIABLO III BATTLECHEST (16)** ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
8. **TOTAL WAR WARHAMMER II (16)** ■ Estrategia ■ SEGA/Koch Media
9. **RESIDENT EVIL 2 (18)** ■ Acción ■ Capcom/Koch Media
10. **DIABLO III (16)** ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI de febrero de 2019.

U.K.

1. **GHOST RECON: WILDLANDS (18)** ■ Acción ■ Ubisoft
2. **SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE (18)** ■ Acción ■ Activision Blizzard
3. **MINECRAFT (7) (DESCARGA)** ■ Simulación ■ Mojang
4. **SEA OF THIEVES (12) (DESCARGA)** ■ Aventura ■ Microsoft
5. **THE SIMS 4 (12) (DESCARGA)** ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. **FOOTBALL MANAGER 2019 (3)** ■ Deportivo ■ SEGA
7. **FORZA MOTORSPORT 7 (3) (DESCARGA)** ■ Simulación ■ Microsoft
8. **THE SIMS 4 CATS & DOGS (12) (DESCARGA)** ■ Simulación ■ Electronic Arts
9. **ANNO 2205 (7) (DESCARGA)** ■ Estrategia ■ Ubisoft
10. **FORZA HORIZON 4 (3) (DESCARGA)** ■ Simulación ■ Microsoft

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de marzo de 2019.

U.S.A.

1. **SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE** ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. **THE SIMS 4** ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. **THE SIMS 4 (DESCARGA)** ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. **SID MEIER'S CIVILIZATION VI** ■ Estrategia ■ 2K Games
5. **THE SIMS 4 CATS & DOGS** ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. **THE SIMS 3 STARTER PACK** ■ Simulación ■ Electronic Arts
7. **ANTHEM** ■ Acción ■ Electronic Arts
8. **THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEG. ED.** ■ Rol ■ Bethesda
9. **THE SIMS 3 AMBITIONS** ■ Simulación ■ Electronic Arts
10. **THE SIMS 3 SEASONS** ■ Simulación ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de marzo de 2019.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 DIRT RALLY 2.0

N



■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS ■ KOCH MEDIA ■ 49.99 €



Codemasters continúa puliendo sus series más aclamadas en la búsqueda de la conducción más apasionante. Quizá podía ser algo "más" simulador, pero es un juego estupendo.

■ COMENTADO EN MM 286 ■ PUNTUACIÓN: 80

3 LOVECRAFT'S UNTOLD STORIES



■ AVENTURA / ACCIÓN ■ BLINI GAMES ■ BLINI GAMES ■ 12.99 €



Un indie genial con un estilo de jugabilidad clásica: desafiante, duro, lleno de detalles y que refleja a las mil maravillas el universo de las obras de Lovecraft, en el que se inspira.

■ COMENTADO EN MM 284 ■ PUNTUACIÓN: 89

4 RESIDENT EVIL 2



■ ACCIÓN / SURVIVAL HORROR ■ CAPCOM ■ KOCH MEDIA ■ 59.95 €



El esperadísimo "remake" del clásico de Capcom es espectacular en el apartado visual, sensacional en su jugabilidad, plagado de novedades y dotado de un atractivo irresistible.

■ COMENTADO EN MM 284 ■ PUNTUACIÓN: 92

9 LIFE IS STRANGE 2 REGLAS



■ AVENTURA ■ DONTNOD/SQUARE ENIX ■ KOCH MEDIA ■ 39.95 €



La huida de los hermanos fugitivos encuentra un momento de descanso, pero el drama vuelve a llamar a sus vidas. Acompaña a Sean y Daniel en un viaje sin retorno hacia la esperanza.

■ COMENTADO EN MM 285 ■ PUNTUACIÓN: 79

10 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 KINGDOM COME DELIVERANCE



■ ROL/AVENTURA ■ WARHORSE STUDIOS ■ KOCH MEDIA ■ 49,99 €



La recreación de la Bohemia medieval de «Kingdom Come» es tan realista que asusta. Cada pequeño detalle aporta su granito de arena para hacermos viajar en el tiempo.

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 86

LA SELECCIÓN DEL LECTOR

En este apartado podrás ver los mejores juegos de cada género, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya. Tus votos son los que deciden cuál se convierte en el mejor título cada mes.

NOTA: Estos son los más votados en los siete géneros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol) según las preferencias de los lectores. Se destaca el título más votado por cada género, con el porcentaje correspondiente a los juegos de ese género concreto, en base a la antigua lista de cinco destacados.

ESTRATEGIA



TOTAL WAR WARHAMMER 2

Mientras esperamos a la batalla por China, la fantasía manda.

33% de las votaciones

■ MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90 ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA ■ KOCH MEDIA

ACCIÓN



CALL OF DUTY BLACK OPS IIII

Ha llegado, por lo que parece, para reinar en la acción en PC.

30% de las votaciones

■ MM 281 ■ PUNTUACIÓN: 85 ■ TREYARCH / ACTIVISION ■ ACTIVISION BLIZZARD

AVENTURA



RIME

¡Nos encanta que el juego de Tequila siga gustando tanto!

31% de las votaciones

■ MM 267 ■ PUNTUACIÓN: 92 ■ TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT ■ BADLANDS GAMES

1 DEVIL MAY CRY 5



ACCIÓN | CAPCOM
KOCH MEDIA | 59.99 €



«Devil May Cry» apuesta fuerte por una renovación que afecta a personajes, mecánicas y tecnología, y da en el clavo. La nueva entrega de la saga es todo un espectáculo de acción y diversión, potenciado por el uso del RE Engine, que ofrece uno de los mejores ejemplos de su potencial gráfico. ¡Brutal!

COMENTADO EN MM 286 | PUNTUACIÓN: 90



5 METRO EXODUS



ACCIÓN | 4A GAMES/DEEP SILVER
KOCH MEDIA | 59.99 €



El cierre de la trilogía «Metro» da un giro a la ambientación y la jugabilidad, y nos lleva a un viaje por la Rusia postnuclear, descubriendo desafíos y un mundo apasionante.

COMENTADO EN MM 285 | PUNTUACIÓN: 85

6 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



ESTRATEGIA | BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD | GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

COMENTADO EN MM 230 | PUNTUACIÓN: 98

7 FAR CRY NEW DAWN



ACCIÓN | UBISOFT
UBISOFT | 44.99 €



El regreso al Condado de Hope nos depara horas de misiones, exploración y acción pilotando todo tipo de vehículos. La originalidad no es lo suyo, desde luego, pero es muy entretenido.

COMENTADO EN MM 286 | PUNTUACIÓN: 75

8 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE



ROL/AVENTURA | OBSIDIAN
KOCH MEDIA | 49.95 €



Más, mucho más de lo esperado es lo que ofrece «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado nos ofrece un mundo fascinante repleto de personajes increíbles.

COMENTADO EN MM 277 | PUNTUACIÓN: 90

12 CONAN EXILES



ROL/ACCIÓN/MMO | FUNCOM
KOCH MEDIA | 39.95 €



Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

COMENTADO EN MM 277 | PUNTUACIÓN: 80

13 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY



ACCIÓN/ROL/AVENTURA | UBISOFT
UBISOFT | 59.99 €



La nueva epopeya histórica de Ubisoft nos lleva a una época fascinante. Héroes, mitos, asesinatos, batallas navales, lugares legendarios... «Odyssey» es una producción sobresaliente.

COMENTADO EN MM 281 | PUNTUACIÓN: 89

14 OVERWATCH



ACCIÓN MULTIJUGADOR | BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD | 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

COMENTADO EN MM 257 | PUNTUACIÓN: 90

15 GRIS



AVENTURA/PUZLES | NOMADA STUDIO/DEVOLVER DIGITAL
DEVOLVER DIGITAL | 16.99 €



Una aventura casi onírica, de enorme belleza. Visualmente embriagadora y con una BSO que sobrecoge, «GRIS» es una experiencia que augura un gran futuro a Nomada Studio.

COMENTADO EN MM 283 | PUNTUACIÓN: 86

ROL

PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

El rol clásico de Obsidian se afianza cada vez más en el trono.

35% de las votaciones

MM 277 | PUNTUACIÓN: 90
OBSIDIAN / VERSUS EVIL | KOCH MEDIA

VELOCIDAD



F1 2018

Quien quiera adelantar a «F1 2018» tendrá que pisar a fondo.

32% de las votaciones

MM 280 | PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS | KOCH MEDIA

SIMULACIÓN



LOS SIMS 4

Los incombustibles Sims siguen mandando en la sim...ulación.

31% de las votaciones

MM 236 | PUNTUACIÓN: 85
MAXIS / EA | EA

DEPORTIVOS



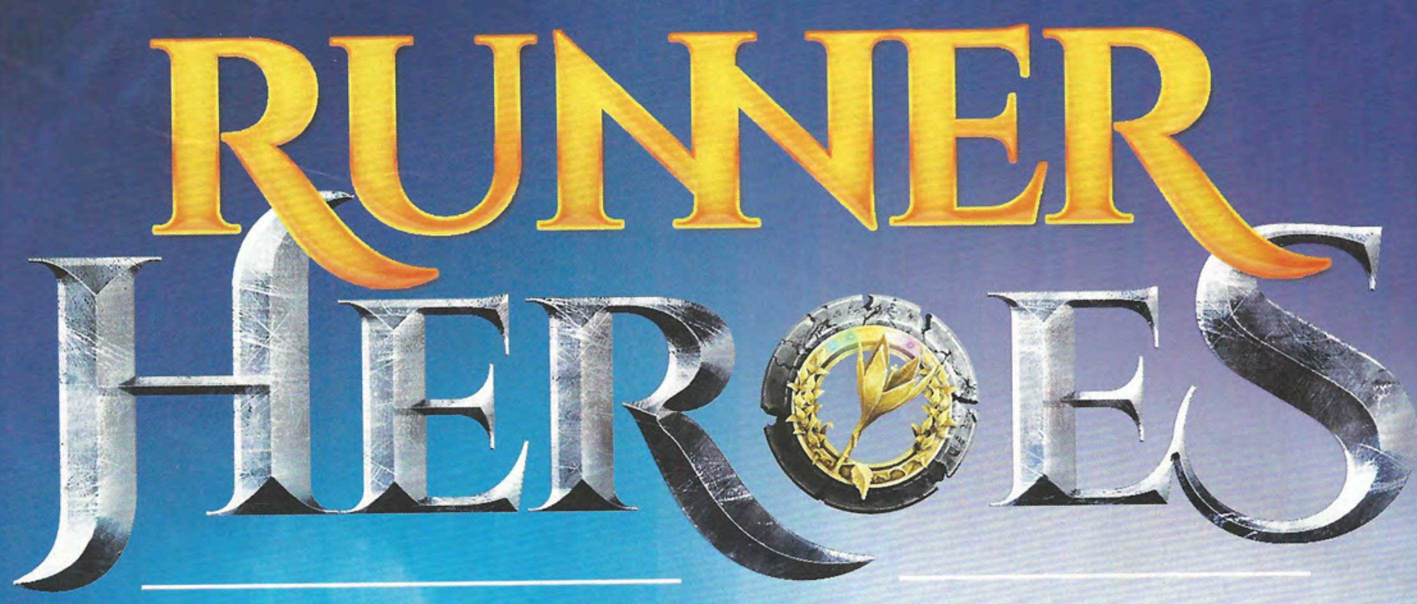
PES 2019

La última edición de «Pro Evolution Soccer» se sitúa líder.

34% de las votaciones

MM 280 | PUNTUACIÓN: 80
KONAMI | KONAMI


FX


RUNNER HEROES
THE CURSE OF NIGHT AND DAY

¡La acción nunca se detiene!

La carrera está a punto de terminar. O de empezar, según se mire. Tras varios años de desarrollo, Ikigai tiene a punto «Runner Heroes», un juego donde habilidad, reflejos, coordinación y acción cooperativa se unen en un desafío... ¡vertiginoso!

Colwyn y Lyssa están malditos. Pero atados por esa maldición. Condenados para siempre a estar juntos y separados, uno vive en la luz y otro en la oscuridad. Un momento. ¿Esto te suena? Sí, sí, claro. ¿De "Lady Halcón"? Nooo. ¡De «Night & Day»! Sí, ese era justo el argumento del juego de Ikigai pero, ¿entonces qué es «Runner Heroes»? Pues es, justo, la evolución de «Night & Day». Ikigai es ahora Ikigai Play y «Night & Day: The Curse of the Red Witch» se llama ahora «Runner Heroes: The Curse of Night & Day». Y aunque, en esencia, es el mismo juego, en realidad el estudio lleva muchos meses remozando gran parte del diseño, mecánicas y jugabilidad de un "runner" que está llamado a convertirse en uno de los títulos más destacados del soft español en 2019. Su combinación de plataformas, habilidad, un ligero toque de rol, acción y la posibilidad de jugar en solitario o en modo cooperativo con un amigo,

"Controla a dos protagonistas y supera el desafío de habilidad de cinco mundos de fantasía"

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Runner
- **Estudio/compañía:** Ikigai Play
- **Fecha prevista:** 2019

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **plataformas y habilidad**, que incluirá un toque de rol.
- **Manejaremos a dos personajes** de forma simultánea.
- Podremos jugar **en solitario o en modo cooperativo**, eligiendo al personaje a controlar.
- Tendrá **cinco regiones** que recorrer, con **cuarenta niveles**.
- Podremos **recorrer rutas alternativas**, que aportarán rejugabilidad.



Prepárate para el desafío de habilidad que estabas esperando. ¡Prepárate para «Runner Heroes»! Controla a dos personajes -en solitario o con un amigo- y coordina sus acciones para saltar, esquivar obstáculos, eliminar enemigos y superar los desafíos de cada escenario.











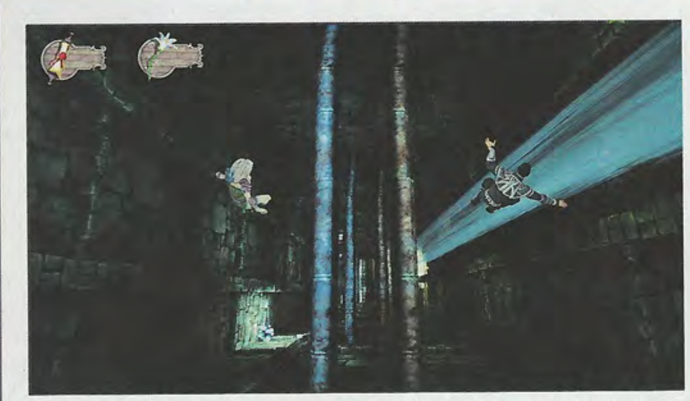
El simbolismo de luz y oscuridad, presente en el juego desde sus inicios, marca también las características de los dos protagonistas, condenados a no unirse.

convierten a «Runner Heroes» en un título realmente único, que en su –en apariencia– sencillez, encierra en realidad un desafío de altura, capaz de enganchar como solo los clásicos de hace décadas en las recreativas eran capaces de hacer.

¡Corre por Celuria!

Como "runner", el juego de Ikigai nos lleva a recorrer cuarente niveles distintos sin parar, controlando a los dos protagonistas simultáneamente –o con un amigo– y poniendo a prueba habilidadc y reflejos. Pero la cosa no es solo un desafío de plataformas. Además de un control preciso, «Runner Heroes» nos pondrá frente a constantes decisiones. Podremos elegir –o abrir– rutas alternativas, tendremos que recoger elementos y power ups necesarios –a veces obligatorios– para eliminar obstáculos o enemigos. También nos enfrentará a situaciones, especialmente en el modo cooperativo, en que si uno de los personajes llega antes –por décimas de segundo– a un elemento del escenario podrá "mandar" a la hora de escoger la ruta o activar un elemento que podrá cambiar el desafío... y aquí habrá más de un apartado a tener en cuenta. Además, estos escenarios no siempre man-

SUBE, BAJA, SALTA, NADA... ¡AQUÍ HAY MUCHO MÁS QUE CORRER!



Los recorridos no siempre responderán a un diseño de escenario horizontal. De hecho, la incorporación de niveles verticales, en caída –con la necesidad de seguir esquivando obstáculos– será un aliciente inesperado y atractivo.



Algunos niveles aportarán extras en el diseño que los harán más desafiantes. Carreras en vagonetas –a lo Indiana Jones–, o buceando en entornos submarinos, o con plataformas que se desvanecen, te pondrán a prueba.

Obstáculos, power ups, enemigos a los que abatir -o esquivar-... En «Runner Heroes» se pondrán a prueba tus reflejos, además de la habilidad a los mandos.

tendrán unas mecánicas similares. Recorreremos niveles más o menos sencillos -de hecho, el primero de los cinco mundos de Celuria es un enorme tutorial que nos hará acostumbrarnos a las mecánicas del juego-, pero otros cambiarán radicalmente a lo que estemos acostumbrados. Por ejemplo, pasando de carreras horizontales... ¡a caídas en vertical! Pero habrá más. Y todo manteniendo esa dualidad de la pareja protagonista que les obliga a actuar juntos pero separados por la maldición de la luz y la oscuridad. Algo que encontrará su razón de ser a medida que progresemos en el juego. Y, además, Ikigai promete que la cosa irá más allá de este juego. ¿Se avecina una saga? ¡Ojalá! **A.P.R.**

NO HAY UN SOLO CAMINO POR DELANTE...



En un diseño como el de «Runner Heroes» no es habitual encontrarse con las opciones que sus escenarios ofrecerán. Algunos de ellos abrirán caminos alternativos, que ampliarán la variedad de la acción.



Además de estas rutas alternativas, el diseño de los escenarios abrirá así nuevas opciones de rejugabilidad, pues en una única partida no será posible descubrir todos los secretos que el juego esconderá.



La habilidad para esquivar obstáculos será solo un elemento más. Algunos elementos que aparezcan en el escenario nos permitirán eliminar a ciertos enemigos o abrir rutas alternativas. «Runner Heroes» exigirá concentración y atención constante a mil y un elementos del entorno. Un parpadeo, y estarás fuera.



MAGNUS NEDFORDS

DISEÑADOR. PROGRAMADOR. GIGANTE SUECO. DIRECTOR EN AVALANCHE STUDIOS. 49 AÑOS.

Es fan de los mundos abiertos desde la época de «Elite» y «Sid Meier's Pirates!», dos de sus juegos favoritos de todos los tiempos, que le animaron a hacerse profesional.

Su carrera está asociada a Avalanche, principalmente, pero fundó dos estudios en Suecia, Korkeken AB y Oblivion Games. Durante ese período, también fue asesor de Paradox con «Europa Universalis».

«Just Cause» fue su primer proyecto en Avalanche, como diseñador principal desde el concepto hasta el juego final.

Tras un año en Capcom, en su estudio canadiense, regresa a Avalanche en 2013, donde trabaja en «Mad Max» y «Rage 2».

Durante la presentación de «Rage 2» en el pasado E3, junto a Tim Willits, Pete Hines apareció para colocar una caja a la que se subió Willits para estar a la altura de Nedfords. Magnus Nedfords mide más de dos metros. Willits, algo menos de metro setenta.

Es fan de las barbacoas texanas, la cerveza checa, los resorts de Snowboard canadienses, la música alta y se está construyendo su propio coche todoterreno de supervivencia para cuando, como dice, lo de «Rage 2» salte a la vida real.

